

出版 / 1990 年 8 月 8 日

特價

40 元

The Softworld

軟體世界

全新版

全國唯一 PC 休閒軟體專業雜誌

8 月號 第 17 期

魔術戰鬥團 巡弋飛彈超星

武士傳說人物屬性修補法

四川省籍調查

快樂泡泡龍 隻數無限

GAME 資料管理系統 (上)

克萊恩英豪攻略 (二)

銀星異形 II 無敵版

波斯王子教學記 (上)

終之器完全攻略

霹靂英雄傳說 2001



雜誌軟體合法發行
智冠科技 (軟體世界)

獲美國前十大軟體公司在台代理權

特惠
386



海狐 F23

揭開32位元特惠行動
真正80386 CPU機種
輕鬆的讓您成為
32位元的天生贏家
強棒出擊把握機會

[illegible]

【軟體世界台北路透社訊】

本刊頭條新聞

◆軟體世界智冠科技取得
美國前二十大電腦休閒
軟體公司在台灣獨家代理
權。

◆軟體世界BBS 站上站
註冊人口激增。

出版公司：台灣文化事業有限公司 登記字號：局登台第3082號

軟體快報

SOFT-WORLD NEWS

發行人/蔡其賢 編輯顧問/謝明季 總編輯/李如臨

發行所/軟體世界雜誌社

地址/台北市中正路34號

今天或大張/每份訂價2元 ◆第009號◆

◆軟體世界一年一度發燒
友聯誼會分別於北、中、
南三區舉行，台北聯
誼會(7/29)盛況空前，
台中(8/5)，高
雄(8/12)陸續開鑼。

保障智慧財產權

促進國內中文休

閒軟體良性發展

智冠科技取得美國前二十大電腦休閒
軟體公司合法代理權

「軟體世界」智冠科技公司，經過三年來不斷的努力，已取得全美前20大電腦休閒軟體公司在台代理權。軟體世界將於7月24日上午邀請多位貴賓在台北市福華飯店地下二樓福華廳舉辦「軟體世界PC GAME產品發表會」及記者招待會。與會來賓包括資策會及仿冒小組召集人兼台北市電腦公會智慧財產權召集人林真真處長、中華民國軟體協會吳烈能先生、師大教授施純陽先生及69 個廣播電視、電台及專業雜誌報社等傳播媒體之記者小姐、先生。據悉該雜誌指出，此項活動為歷年來資訊界規模最大的記者招待會。

智冠科技總經理王健博在致詞時表示為了杜絕國內盜拷的風氣，擺脫「海盜王國」的惡名，軟體世界不惜支付龐大的代理權利金，三年來不斷地與國外知名的軟體公司洽談在台代理的相關事宜，目前已取得美國前二十大電腦遊戲公司在台代理權，這項活動將使得軟體世界擁有唯一合法的發行權，同時也將促進國內中文遊戲軟體之良性發展。王健博也同時呼籲國內盜拷電腦休閒遊戲軟體的廠商停止現有的不法行為，若有繼續侵害「軟體世界」智冠科技代理權的情形



王總經理在會中呼籲重視
智慧財產權並區正“電玩休閒
軟體”在國人心目中的地位

◆智冠將採取適當的法律途徑來保護
智慧財產權。

會中並播放智冠科技與美國軟體公司簽約過程及成果之影帶供與會來賓欣賞，隨後由記者群自由發問並展示軟體世界雜誌與代理之軟體，記者招待會於融洽的餐會後圓滿結束。



為資訊界最具規模的一次
洽談媒體記者群服務
洽談媒體記者群服務

台灣、香港、東南亞
代理發行地區
軟體世界



林真真處長以資策會身分
致詞指出智冠科技的合法取
得版權，值得業者及消費
者的支持。

CONTENTS

NEW FILES		
好夢連床 (Weird Dreams)	4	
忍者龜 (Teenage Mutant Ninja TURTLES)	6	
獸王記 (Altered Beast)	7	
蝙蝠俠 (Batman, The Caped Crusader)	8	
百戰百勝電玩篇 (Future Classics Collection)	10	
臉譜方塊 (Faces, Tris III)	11	
銀色匕首之謎 (Secret of Silver Blade)	12	
凱撒大帝 (CENTURION: Defender of Rome)	14	
賽車追逐戰 (Power Drift)	16	
群英會審，遊戲定星等	17	
GAME 在晚		
好夢連床	20	
銀色匕首之謎	21	
國外報導		
漫談遊戲科技2001	22	
瘋言醉語，道聽塗說	25	
遊戲政壇		
出擊飛龍完全攻略地圖	26	
紗之器完全攻略	28	
強棒再出擊——向總冠軍之路邁進	32	
國王傳奇攻略(下)	37	
波斯王子 救美記(上)	40	
克萊恩英豪攻略(二)	46	
炸彈小子過關路線(二)	51	
RPG俱樂部		
怪物寶典——魔法人像	56	

發行人/蔡美賢
編輯顧問/謝明奇
總編輯/李初陽
文字主編/吳海境
文字編輯/魏 悠
美術主編/陳揚隆

美術編輯/呂淑瑛
姚秀娟
文書處理/曾玉琴
駐美特派員
/亞佛列德

文字支援/王美玲、林淑敏、黃偉倫、曾一正
柯志祥、謝政基
美術支援/林殿熙、劉信良、陳金泰、牛振威
黃文鵬、孫榮發、李麗花
中打支援/姜慧珍
特約作家/葉明璋、方慕悅、魏宇明、溫松淋
吳謙謙、劉伯英

第17期 軟體世界

冒險補習班

華山論 GAME

七嘴八舌——遊戲大家談

百戰天龍——秘技天地

四川省續關法

武士傳說人物屬性修改法

仙境故事資料檔修改法

噴射戰鬥機——巡吏飛彈剋星

快樂泡泡龍隻數無限

氫星異形II無敵版

風行者修改篇

電玩短路

PC 地帶

GAME 資料管理系統(上)

英雄交響曲

簡單易用的音量控制器

產品目錄

銷售排行榜

意見調查表

58

61

62

64

64

65

66

68

68

69

71

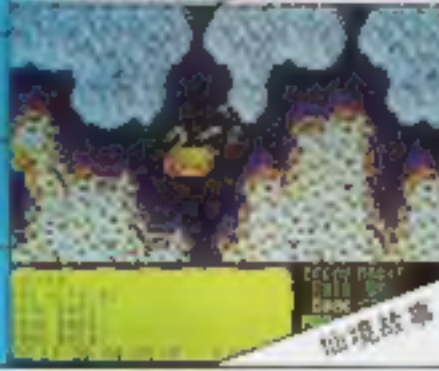
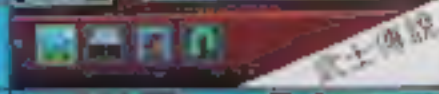
72

76

77

78

79



重視智慧財產權
杜絕「海盜王國」惡名
匡正休閒電玩形象
改善國內軟體創作體質

軟體世界正義出擊

內文打字 / 長興中文電腦雷射排版公司
照相打字 / 佳美電腦照相打字行
製版 / 聯仲彩色印刷製版公司
內頁印刷 / 益新彩色印刷公司
封面印刷 / 萬行印刷所

製本 / 信義製本所
發行所 / 軟體世界雜誌
高雄市郵政 28 之 34 信箱
登記證號 / 局版登業字第 3082 號
出版公司 / 合發文化事業有限公司

好夢要連床真不容易

WEIRD DREAMS



MICROPLAY

機 種：IBM PC XT/AT

記憶體：640K

顯 示：單色/CGA/EGA/VGA

操 作：鍵盤/搖桿

好夢連床。



瞪著困在手術床邊的醫生，兩股發冷，出神的思緒飛向九霄雲外，在一片光芒中怪夢迭起……首先掉進了藍天的棉花糖機器……呼！好險！差一點被攪來攪去的棒子打成腦震盪！小心躲過攪個不停的棒子，順便「沾惹」幾個棉花糖球，再趁勢抱住棉花糖棒逃出機器……不幸的是此夢剛過，被夢又起，居然在遊樂場中慘遭巨蜂追殺！前途似乎不太妙，怎麼發生這麼多怪異的事？是我做過太多壞事？還是老天要考驗我的動作技巧？接下來又會夢見什麼？跟著我的心電圖，只希望各位牢牢記住：

快來救我！別將你的快樂建築在我的痛苦上！

特色
 * 支援魔奇音效卡，充滿美妙的高聲特效，伴隨著你的心，協助我逃脫地獄般的折磨！
 * 十七場夢境，處處山明水秀，風平浪靜，卻又處處暗藏殺機，令人驚心動魄！
 你是個愛作夢的孩子嗎？請你看別人都做什麼夢！你討厭作惡夢嗎？請快來幫我做個美夢！



片數：2片

類別：動作

售價：150元

支援魔奇音效卡

TURTLES

忍者龜

年輕的一代，
全新的偶像，除暴安良的螢幕英雄



紐約市下水道



小心敵人的強力武器！



用飛彈破壞路障



優美的龜式泳法

忍者龜們的好朋友愛迪 (APRIL) 被紐約邪惡的魔教忍者綁架了。四隻忍者龜們必需以其精湛的武藝拯救出愛迪小姐，並潛至哈德遜河中破壞邪惡的大頭目所設下的定時炸彈，且以配備精良武器的烏龜巴士 (PARTY WAGON) 破壞敵人所設下的路障，再利用忍者繩索飛躍於紐約市的大樓之間，以拯救被俘虜的老鼠師傅史普林特 (SPLINTER)，最後你還必需潛入魔教忍者的總部，奪取大頭目拜瑞德 (BARRAGE) 的生物轉化劑，並將他繩之以法，否則，敵人就會把你變成小烏龜，淪為龜湯了。

達文西 (LEONARDO™)、拉斐爾 (RAPHAEL™)、米開朗基羅 (MICHAELANGELO™) 和多納太羅 (DONATELLO™) 這四隻身形碩大、造形奇特、身手矯捷、喜歡吃披薩餅的少年忍者龜們，以其純淨的心靈及除暴安良的勇氣已成為全美國青少年們的新偶像。換其餘暇，他們將在 PC 電玩上攻佔台灣青少年們的心。

軟體世界率先自美國引進忍者龜，不但支援魔奇特效卡，音樂支支動感有勁，遊戲中並附贈精心製作的海報，伴你渡過漫長夏日。

附註：1. 上下烏龜巴士按 [Tab] 鍵。
2. 遊戲在有限制的地方才能用。



機種：IBM PC XT/AT 顯示：單色/CGA/EGA 操作：鍵盤/搖桿
記憶體：512K 片數：4片 類別：動作 售價：270元

ALTERED BEAST



變身為虎王



第一關大頭目



可憐的雅典娜遭受虐待



過關之後，宙斯出現

獸王記

經過三年的等待，曾造成轟動的 SEGA 大型電玩獸王記，終於在 IBM PC 的畫面上出現。

PC 版的獸王記大致上和大型電玩差不多，以 EGA 加上音效卡的配備而言，在 PC 的動作遊戲中稱得上一流作品。

獸王記這個遊戲特點在於主角可以變身為四種獸人，在擊倒白銀後，收集能量球，只要到達一定的數量就可以變身。每種獸人都有不同的特殊能力，如狼人的火球，龍人的閃電與

熊人的石化風都有很強的威力，在對付每關頭目時也非常有用。

在這個過程中，共有十餘種怪物登上舞台，每種怪物都有其特性與致命威力，必須小心提防。在每一個結束前，地底王都會變大成為可怕的巨獸，因此若沒有變身為獸人的話是打不過牠的。

這次遊戲本身有儲存進度與任意重開的功能更是方便許多，不必再辛辛苦苦一個一個的過。

總括而論，獸王記是個非常成功的大型電玩遊戲，無論是畫面、音效方面均屬「超極享受」，是個頗值得帶回家的 PC 版大型電玩動作遊戲。

機種：IBM PC XT/AT

顯示：單色/CGA/EGA/VGA

支援魔片音效卡

記憶體：512K

操作：鍵盤/搖桿

片數：2片

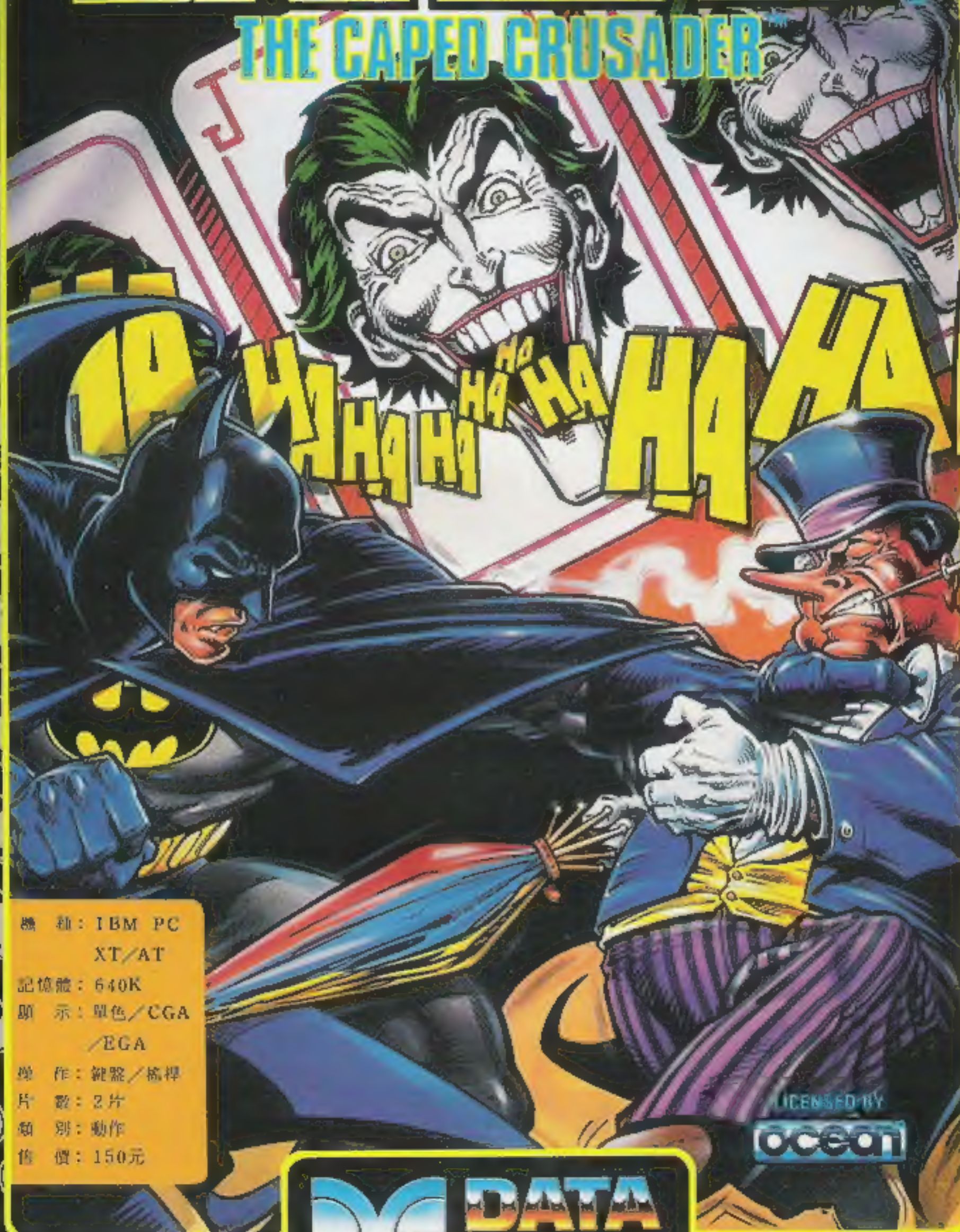
類別：動作

售價：150元



BATMAN

THE CAPED CRUSADER



機 種 : IBM PC

$$X^T/A^T$$

記憶體：640K

顯示：單色／CGA
／EGA

EGA

操作：鍵盤／搖桿

片數：2片

這 是：動作

售 價：150元

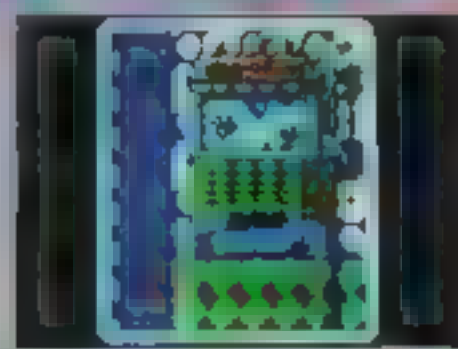
LICENSED BY



八、正視索償實，全賴大反撲，蠅頭恢復制止這一
情浩勢，拯救全港登市民和他們的得力助手耀榮嗎



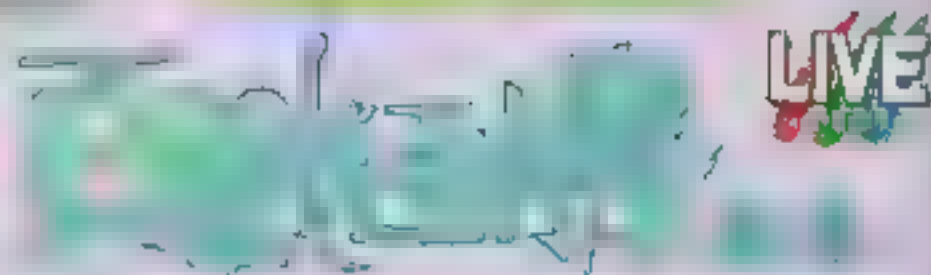
本軟體內包含兩個遊戲，除了許
多已解開的謎之外，時司是你最大
的敵人。正義的拳面十字軍，你打定
主意了嗎？要先排除那一個敗類？



吧！不怕你不來，就怕你不敢~~~~~來



新世紀 CLASSICS



百戰百勝，玩膩了全新的製作，為你
精心設計了一個傳統類型的電玩
遊戲。你想請一位電玩高手隨時指教
，等待你的挑戰。

在這種遊戲中，你雙人全副備戰
挑戰式，更可以挑戰，你或挑戰自
己的朋友或電視上的電玩高手過招。

在獨特的遊戲中，你單人全副備
戰，更可以挑戰，你或挑戰自
己的朋友或電視上的電玩高手過招。



新立傳錄羅斯方塊



磁片保護者



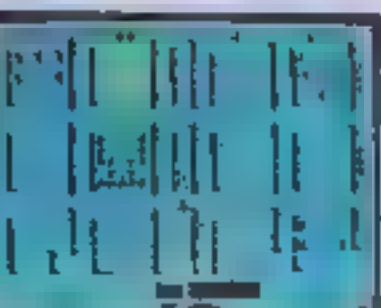
龍毛小龍



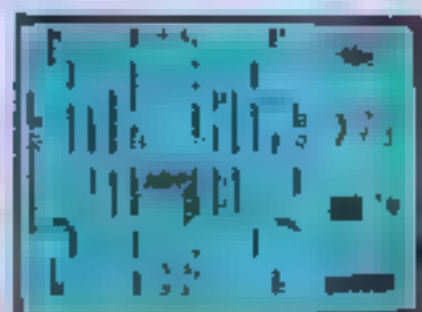
失落的迷宮



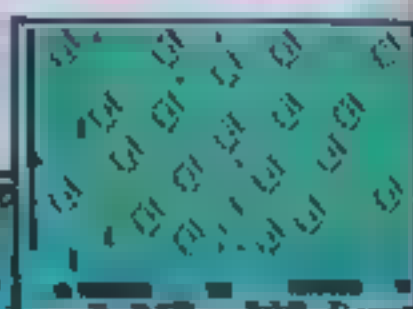
新超克大決戰



機種 IBM PC XT AT
操作 鍵盤/搖桿



顏色 單色 CGA EGA VGA



記憶體 2K
片數 2片
類別 動作/智育

售價：150元

天啊！怎麼有人
長得這副德性？

慶祝世界熱力發行

24

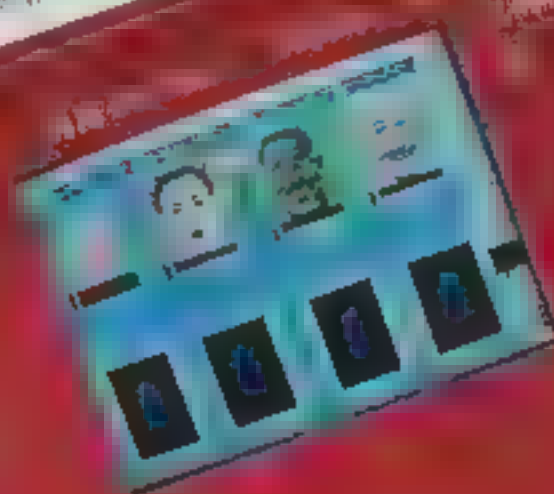
【本報訊】香港各界慶祝中華人民共和國成立五十周年籌委會，日前在灣仔會議中心舉行籌委會第一次會議，由主席李卓人主持，與會者包括各團體代表及籌委會委員等。會議中，李卓人表示，籌委會將致力籌備各項慶祝活動，以表達香港同胞對祖國的熱愛及對中國前途的信心。他強調，香港作為國際大都市，應發揮其獨特優勢，為祖國慶祝活動增添光彩。會議還討論了各項籌備工作的具體安排，包括舉辦大型文藝晚會、展覽及體育賽事等。與會者一致認為，慶祝活動應充分體現「一國兩制」的成功實踐，展現香港的繁榮穩定與社會和諧。會議在熱烈的掌聲中圓滿結束。

本

FAKES

美國華裔代表性人物傳刊

... 以... 的... 出现



THESE THINGS ARE NOT THE SAME

— 2 —

$\frac{d}{dt} \left(\frac{\partial L}{\partial \dot{x}} \right) = \frac{\partial L}{\partial x}$

OFFICIAL

COMPUTER PRODUCT

SECRET OF THE SILVER BLADES

銀色匕首之謎

繼青色枷的詛咒之後，SSI 公司 AD&D 被遗忘王國系列在今年又推出另一作品——銀色匕首之謎 (The Secret of Silver Blade)。話說英雄們在解除身上詛咒並消滅火神多蘭特拉克斯之後，又繼續遊歷各地、行俠仗義。但這一路上似乎沒有英雄們最喜愛的冒險任務，正當大家覺得感到百般無聊之時，卻忽然遭受意外，全隊昏迷不醒……

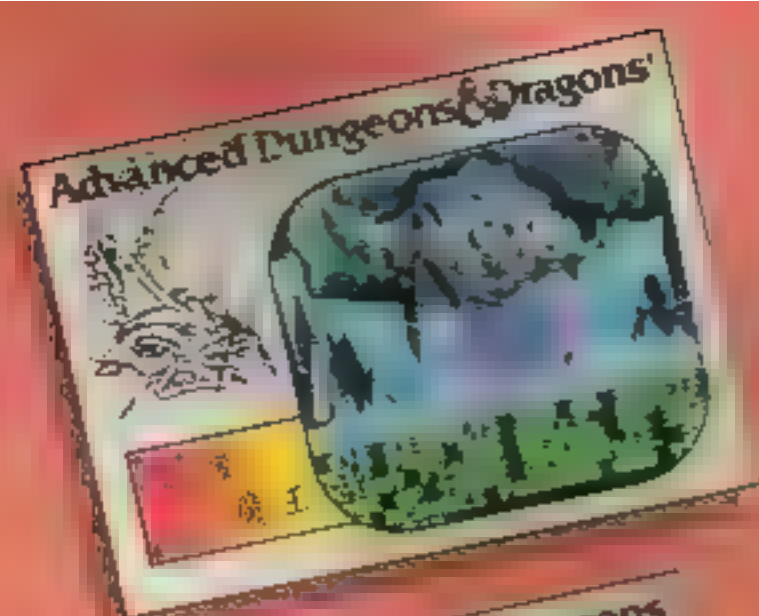
甦醒之後，只見一穿著破舊甲冑，卻仍堅毅不變的市長，由他口中得知，礦工們都集中在礦坑挖到「地底」，不料卻放出一群妖魔鬼怪，到處危害。身為英雄見聞此事豈可不管，而故事也就由此開始。

在操作上，銀色匕首之謎持續以往的優點，仍採 3D 立體與平面混合

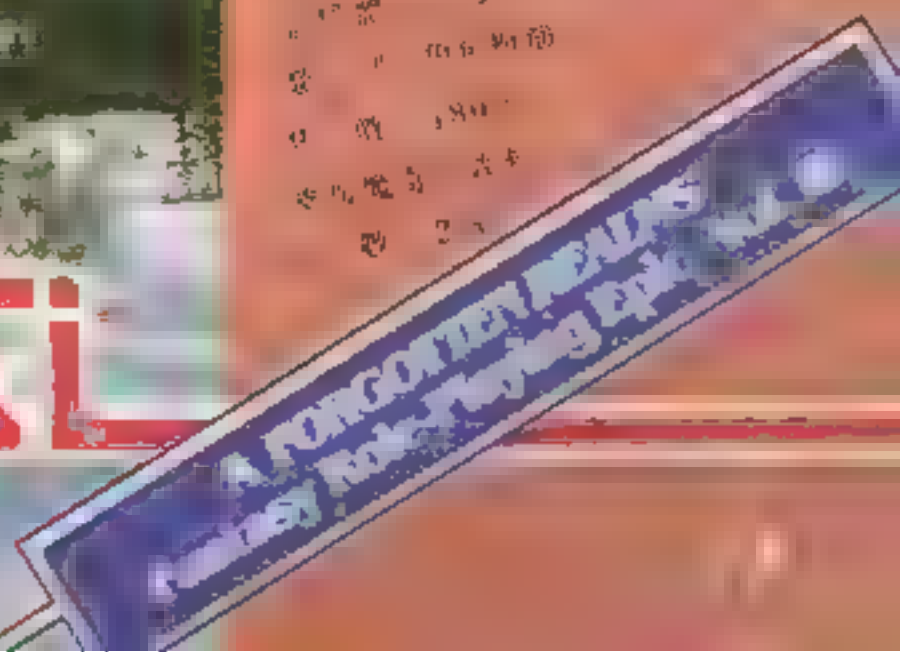
的冒險模式，但在此遊戲裡是以 3D 立體為主，因為許多重要場景無法使用平面模式。劇情方面則和克萊恩英雄一樣，在重要場合均會出現有關劇情發展的圖畫，忠實地表現當時的情景。最令人興奮的一點是在此遊戲裡，人物最高可升至 15 級，使得魔法師與牧師可施展更高級的法術，若你玩過青色枷的詛咒，不要忘了把以前的人物傳送到此代繼續深造。

和創世紀 III 比起來，銀色匕首之謎可說是簡單許多，直線性發展的劇情，使得玩家只要稍具英文能力就可輕鬆結束此遊戲。一般來說，高手級玩家不需修改，大約不到 20 小時就可玩完，而對 RPG 有興趣的初學者也可以此作為初探電腦的入門習題。

SSI



魔 王 IBM PC AT
 邪 龍 CGA E.A
 邪 龍 邪 龍 邪 龍
 邪 龍 邪 龍
 邪 龍 邪 龍
 邪 龍 邪 龍
 邪 龍 邪 龍



歐史上最強盛的帝國， 最偉大的君王



DEFENDER OF ROME

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100



四馬戰車競技

教訓的人獸競技



什麼能跟凱撒大帝一樣，從統領區區數千人的百夫長（Centurio）進而征服歐亞非三大陸，建立宏偉的羅馬帝國，使他的豐功偉業及史蹟永為萬世傳頌嗎？

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

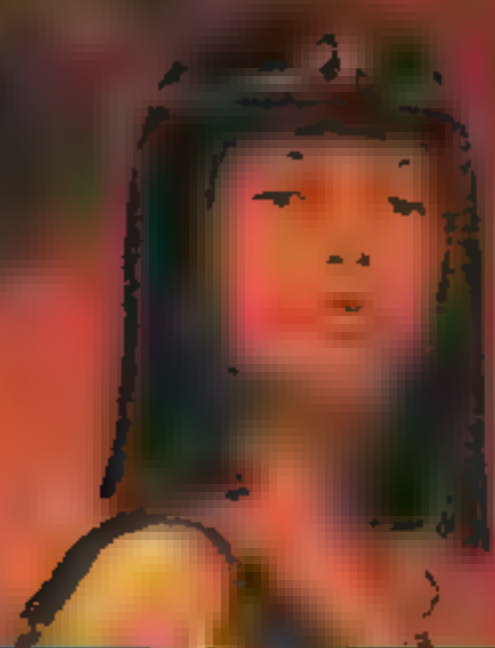
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100



凱撒大帝

CAESAR

CAESAR



凱撒大帝實在是一個不錯的戰略遊戲，整個戰場完全以古歐亞美各邦國為主。你飾演的是由百夫長出身的凱撒，你會碰到和凱撒同樣的外患及難題，但在正確的機會下也會跟凱撒一樣，必需處理跟世界最美的美女埃及豔后的感情糾紛。

本遊戲支援魔奇卡，充滿羅馬風味的渾厚音樂表現無遺，無論是在兩軍對抗、激烈的海戰及競技場中都有另人激賞的表現。

更值得一提的是，軍隊的對抗不再只是數字及象徵性的閃動，而是真實的把戰況及陣勢以動畫方式表現，除了可真實體會到戰況的激烈及勝利在望的喜悅外，更可以直接控制各部隊的行動擴大戰果，享受直接領導統御的快感。

本遊戲只提供 EGA、VGA 的顯示模式，這也是近來一種走精緻路線的趨勢，朋友們，該考慮換台螢幕了，因為錯過好 game 是十分可惜的！

機種：IBM PC XT/AT
15吋 640k

製作：8042 晶片
卡：3
價格：\$150
售價：250
發行：魔奇卡



揚帆備戰



勇往直前



羅馬等你來開戰

整理/林豆豆



時間：79年 7 月 9 日（星期一）
召集人：李初陽
GAME 林高手：Lord Jean、Boomerang、科長老、CA
片名：飛龍騎士、核戰狂人夢、武士傳說

星英會審，遊戲定星等

初陽兄：

由於上期刊登的「群英會審、遊戲定星等」風評很好，一般反應認為評論的立場相當客觀，因此再度邀集各位一本對雜誌的熱愛，再次現身說法，讓所有的發燒友對幾個熱門的遊戲能有更進一步的瞭解，首先我們先就上在上期軟體世界雜誌封面的飛龍騎士提出各位的看法。

飛龍騎士

評 分 人	評 分
Lord Jean	★★★★
Boomerang	★★★★
科長老	★★★★
CA	★★★★

Lord Jean

飛龍騎士的點子相當新，但開數簡單，雖然可以用魔法物品，但每一關升級時就得把這些魔法物品捐獻掉，非常不甘心。而每次升級的過場就是那個畫面——望著遠處的人邊。對我而言真的是不對味，RPG 不像 RPG，模擬不像模擬，所以我給它一顆半星。

Boomerang

我覺得這遊戲可以給它四顆星，它的創意，還有本身的設定都很新，

但打鬥的對象就只是惡龍、龍人、怪獸而已，易流於俗套。這遊戲有 RPG 的色彩，又有模擬的性質，但不斷的打鬥反而讓我覺得它像個動作遊戲，也就是你跟著一隻飛龍，更有 RPG 的殼子，但做的卻是動作遊戲的事情。

科長老

科長老

一開始，我對這遊戲的感覺只有顆星，但是它屬於 SSI 出版的，並支援魔奇音效卡，效果不錯，所以我給它一顆半星。這個遊戲有些不太理想的地方，像某些任務必須經過很長的一段時間才能真正去執行目標，很容易讓玩家覺得不耐煩。它有 20 個基本任務，但在途中若提升等級，則任務性質也會隨之更改，由於是採直線性發展，只有一次選擇機會，因此當你完成 20 種任務後，你可能會想：「假如當時我接受或拒絕了任務，劇情會怎樣發展呢？」

至於第 21 個任務係像讓你練習戰鬥用，你可以選擇最弱的坐騎，最強的 99 隻敵人，然後大戰一場，你就知道什麼叫痛苦了！

CA

我對它的評價並不高，（我仍給它一顆半星。

因為這是個制新型態的遊戲，可以讓喜歡玩 RPG 或模擬遊戲的人有換換口味的機會，因為這遊戲是 SSI 連續其龍地系列的作品，所以對 RPG 迷而言或許有某一程度的吸引力，但真正玩過之後，他們會有何感想，就難說了。

科長老

感謝各位提出來的高見，現在我們把話轉向另一個頗有創意、內容悲壯幽默卻發人深思的遊戲——核戰狂人夢。核戰可謂是現代人最大的夢魘了，請各位提出對這遊戲的看法。

核戰狂人夢

評 分 人	評 分
CA	★★★★
Lord Jean	★★★★
科長老	★★★★
Boomerang	★★★★

CA

我給這遊戲四顆星的評價，我認為這遊戲蠻值得去玩的。它的背景主要是設定由你去控制一個頗具潛力的



為國，然後你可以選擇世上十位頗具影響力的政治人物來對抗。而在它的設定裡，每個政治人物皆有他們的特殊個性和特殊的政治作風，並代入現實的狀況，像毛澤東的國家就老是人口爆炸，這些變因都在遊戲中以非常諷刺的方式表現出來。

你可以任選四位人物，也就是總共五個人一起在世界棋盤上下棋，採用的走輪迴方式。當然，你可以採取不同的策略，像心戰廣播、擴大軍備或攻擊敵人等方式。猶如玩一個政治遊戲一樣，但，這不是模擬兩的政治課題，卻是以極為卡通化的方式來表現的。

其優點在於使用諷刺的方式表達世界局勢，並以卡通畫面來帶出戰爭，進而讓你了解核戰的可怕。因為核戰結束時往往是幾千萬人被殺，或世界毀滅，頗有警世作用。

而政治人物的特性也非常明顯，譬如艾森豪威就被設定為他講的話都不能相信。你也可以從提供的訊息上得知每個政治人物對你的真意，如果你看得懂英文，會發現它用的語句非常有趣，我覺得這遊戲真的值得去玩。

Lord Jean

這個遊戲太注重策略遊戲的效果，對於喜歡戰略遊戲的我而言，並沒有太大的吸引力，所以我只給它二顆星。

我對它的觀感是：「如果」正如 Lord Jean 所說，喜歡戰略遊戲的人可能會認為它不夠嚴肅，呈現的狀況幾乎是不按牌理出牌。這個遊戲讓我聯想到兩句俗話：「盡信書不如無書」、「逢人且說三分話，未可全拋一片心」。而這種設置，在手冊上，看到每個人都有獨立的個性及特徵，但為了他的這些特徵而把他叫來參戰的話，卻往往不會按照你的希望去發展，即使是以最理定的狀況去玩，仍會產生不可預測的變化。

——科長老——評《核戰遊戲》

對其他國家的友好程度以數字來表示，但事實上遊戲進行時，當一個國家將對另一個國家動武時，我們可以發現它並不是對友善指數最低的國家才採取行動。

另外還有一點就是當你將飛彈或飛機佈署完畢，會發現原來一些對你敵意結末的國家，友善指數竟會上升。

我想作者這樣設定也反應到現實的情況，也就是當你武力增強時，原來敵對的國家就會故作姿態示好。

很可惜的是沒有支援魔音音效卡，否則效果應該會更好。

初陽兄：到目前為止，是不是還有人要補充？

CA：

補充一下，我覺得這遊戲或許深度不夠，但諷刺性十足，而且規則、操作簡單適合一般玩家來玩，也很適合心情不好，想發洩、想掀起世界大戰的人來玩。

還有請注意，當你攻擊他時，你會自動對曾經對你不好的人展開報復行動，不管現在它是否與你敵對，你都會把現存的彈藥全部炸過去。反映到現實世界裡便是，如果你攻打一個國家，把它逼進絕路，如果它有核武，它一定會反擊的。

而且還有一點特性，就是心戰廣播的人往往是最後的贏家，像別人打得火熱時，甘地不斷心戰廣播，而贏得勝利。而這也是作者希望世上各國以和平方式，處理彼此的問題吧。

Boomerang

這遊戲我玩過一次，它的畫面畫面雖然是一個很快速的戰略遊戲，但是以快速、不到五分鐘，設定很快，選一張快、選一張快、心理作戰很快、選定目標也很快，按個鈕就能發射飛彈，而飛彈的發射遊戲，就是這一次，而遊戲的設定並不深入，甚至不合邏輯。

所以就戰略遊戲的角度而言，它並不是很成功。

CA：

我覺得不應把這遊戲放入戰略類。

Boomerang

教育性戰略？

CA：

也不該說是教育性，應該是一種趣味性的軟體而已，因為裡面的戰略性質並不高，並不像一般的戰略遊戲，得考慮到那麼多的因素，趣味性應該是它最主要的訴求。

Boomerang

如果它再加入操報的話，像美人計、後男計的，應該會更精彩。

CA：

我再補充一下，它的一個優點是如果你用滑鼠來玩的話會比較順暢，因為它的所有指令完全放在一個畫面當中，只要用滑鼠移動到指令方格就可以執行你所要的命令。

Boomerang

而且當你設定好所有的配備佈置時，把箭頭移到「Nuclear War」，按下一鍵，就發動核子戰爭，若你按錯鍵，它還會告訴你說已設定好，請選擇「Nuclear War」，令人感覺到這遊戲極大的諷刺性。

初陽兄：

其實遊戲本身不單單只供休閒之用，一個好的遊戲更具有寓教於樂的功能，玩家可以透過遊戲抒解身心、開拓思想空間。像核戰狂人夢就以幽默的手法反映世界局勢，甚至讓玩家感受到戰場上的處處陷阱。

接下來，我們來評論武士傳說，有哪位要率先發難的？

武士傳說

評分人	評分
Lord Jean	★★★★
Boomerang	★★★★
科長老	★★★★

Lord Jean

好，我開始講。

第一，它完成任務非常不合邏輯，不過我還是給它四顆星，因為它的

劇情和完成任務的方法非常新，操作介面非常有創意，不像老類型的 RPG 就是一堆文字，什麼屬性、HP、SP 就是一堆數字，而是以不一樣的方式來表示，像

Boomerang

請問什麼叫不一樣的方式

Lord Jean

像戰鬥時，我方和敵方的生命點數就是以紅線來表示，裝備也非常具象化，不是「一堆文字」。

戰鬥是這遊戲最精華的部分，但玩到最後，最煩的也是戰鬥。剛開始的確覺得它有創意，但玩到後來，就嫌它太過繁瑣了。比較不合理的是法術，稍微一用就耗光體力，不如不用。但法術可以減配倒是一個很好的 idea，所以它還是有四顆星的價值。OVER！

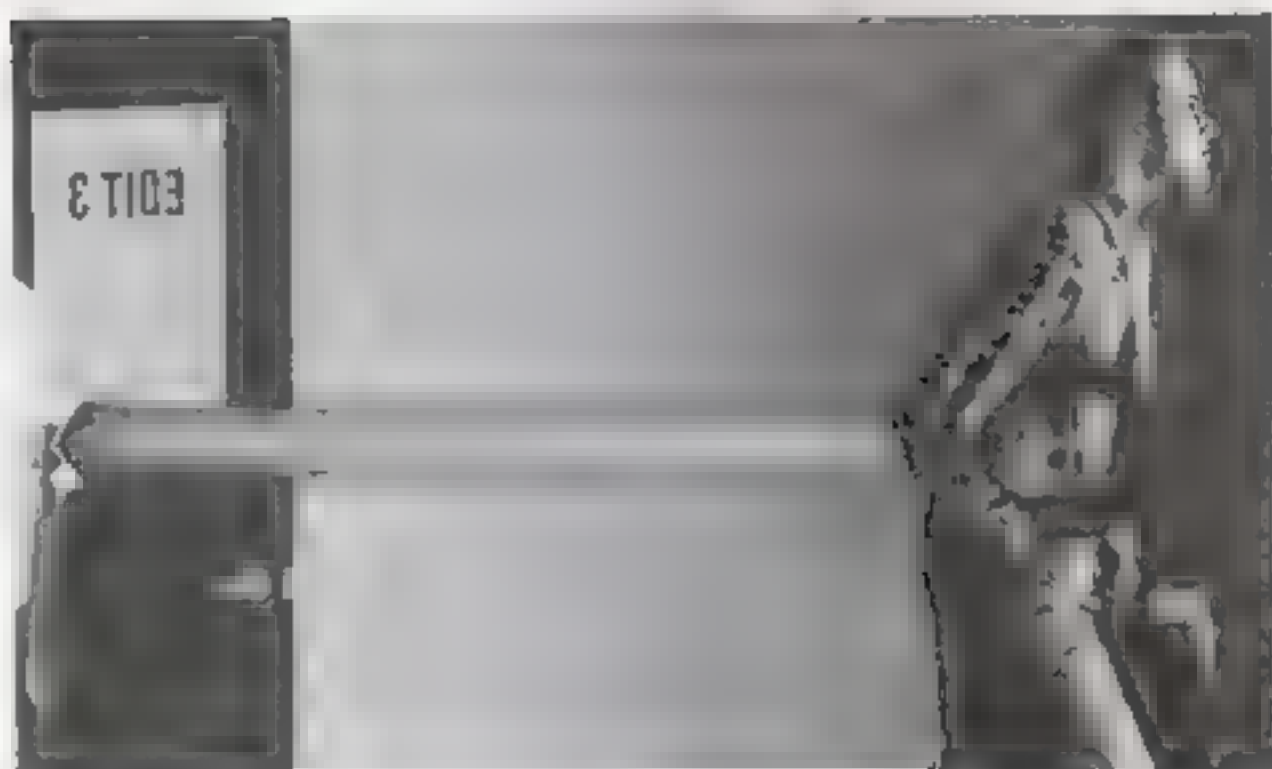
Boomerang

這個遊戲我給它 3 顆星，因為它一方面希望強調接近真實狀況的戰鬥設定，可以設定用飲的、用勢的、或用刺的，非常仔細，但另一方面又和真實偏離很多，像像友之間金錢竟然不能交換。

在這個 RPG 遊戲裡，儲存進度是非常重要的，因為一趟出去，打了半天，從敵人那裡搜個四、五樣物品，回來卻只換個一千塊，若是吃了敗仗不但沒有經驗點數，更損失了盔甲，真是賠了夫人又折兵。

為了賺錢、為了升級、為了獲得足夠的經驗點數，而出去打了好幾場仗，萬一其中有一、兩個人被打暈，光就得考慮到底存不存。不存的話，這 2、3 個小時作戰都白費了，若只存別的隊員，不存那個被打得很慘的人，他升級就會很慢。此外，必須回旅店去存進度是個頗不合理的設定。

還有在戰鬥時的設定也很不公平。譬如以人來講，若要換裝備，如將遠程武器換成近戰的武器，就必須將原有的武器丟掉才能更新。武器配錯，而對方像是有「頭大體小」的「矮人」時，大刀猛砍，會完跑回了一馬路。



對於新讀遊戲的審慎，有時也不得不使業者小心翼翼地帶著腦袋走（別人的？及這回事，當然是自己的囉！）

又換了這半程武器給你。待會兒進去時，會看到一個「白子」對付「手」到底有多少武器。

而升級方面更是不合理。要升級還得選個怪物來打，而選到什麼樣的怪物就全看你的運氣。運氣好是銅怪，一打就升級，運氣不好，來個雙頭怪或石巨人，你一看就知道「趕快逃吧」，或乾脆站在原地讓牠打，打完了早點結束。

目前，雖然它像《創世紀》（如果能改進這些不合理的地方，它會是個相當不錯的遊戲。如果還有後續動作，像《魔界》。而改進這些缺點，我相信它會是《創世紀》之後的一個蠻不錯的遊戲。

切瑞兄

接下來我們請林長老來發表一下意見。

林長老

我對這遊戲的觀感也是一般中。和前面兩位一樣，我對它的戰鬥方式有蠻多意見。開始時，戰鬥的方式很像武俠片可以套招似的，可是玩到後來呢？像 Orc 常常出現，我們明明已打過好幾十遍了，可是它一出來，還是得想想牠會用什麼招式，而我應用什麼招式呢？如果它能設置自

動戰鬥的功能，比如說對某一種怪物的戰鬥經驗會存下來，然後隨著你對這些怪物的戰鬥經驗累積愈多，在自動戰鬥的模式當中就對你愈有利，陣力時會更有幫助。

另外，它的情報系統其實和《創世紀》的有點像，都是採用關鍵字的交談系統。

其他一些系統設定倒蠻有趣的。這遊戲的旅店有兩種，一種是要正當當付錢去住的旅店，一種是黑店（付不了錢，但一覺醒來可能身就少了一些東西。

Boomerang

它經驗值的增加似乎對戰鬥並無幫助。

林長老

經驗值是幫助你學習技能及修改魔法用的，屬性並不會隨之提升。

Boomerang

所以打鬥時還是會打得很累。

切瑞兄

今天很感謝各位的踴躍發言，提供了如此寶貴的見解，因為時間關係，今天只能評論一個遊戲了。

希望類似的座談能持續舉行，當然最需要的是各位高手的踴躍參與了！

/科長老

好夢連床

別傻了，好夢怎麼能夠連床？除非你是被虐荷狂。荒誕、神秘、驚悚、驚險、刺激、奇情、動人；動作火爆、情節溫馨、內容引人入勝、回味無窮。朋友，這就是它——好夢連床。

明知道身不由己，還是得面對每個不可預知的變數。生命在掙扎，在掙扎，依然無法改變即將到來的際遇，一次又一次地向既定的命運搏鬥。「人定勝天」這句話在這裡，已經不單單是條信念，除此之外你已經沒有活路好走。

想想看，一個躺在手術床上，差不多已經進入瀕留之際的病人還能想些什麼？是花和男人的親密生活，還是懷念過去生活的甜蜜回憶？辛酸苦辣在剎那間又全都湧上心頭，只是此時已來不及有太多感受。

回想快樂的童年，最喜歡的地方莫過於遊樂場了。是的，回憶就從這裡的棉花糖開始……

記得那時有著棉花糖機裡的糖絲逐漸纏繞成棉花糖，除了一面享受口中甘甜的美味，心中還擁有著另一份成就感。但是現在……我只想趕快離開這裡。被這麼多的孩子圍住，我可不是鬧著玩的事情！

鏡頭一跳又來到昔日人潮洶湧的遊樂場。看那景物依舊，人潮……「人跑到哪裡去了？對，我記起來了，我……我就在這裡被嚇到！」

「這一定是個夢，天哪！她又來了！你看她手上抓的東西！」——一定要想個法子，非把它拿回來不可，奇怪？老是感到腦袋空空，好像有些不大管用的？」

下個鏡頭指向了後屋，望著牆中凹凸不平的身影，反覆思索著該鼓起勇氣躲在這裡，還是該衝著頭皮往外衝，或者，一輩子也這個問題？

終於向右跨進玫瑰花園。常言道玫瑰多刺，沒想到這裡的玫瑰居然長滿獠牙。這會是我每日辛勤照料的玫瑰花園嗎？好哇，居然還將仇恨，看我不打死你才怪！



噢，什麼聲音？喂喂喂！別靠近你別靠近，別開玩笑了，換上一刀可不是好玩的。

一步步做一步走向前，說也真巧，那不是我心愛的小女兒嗎？還拍著「咚咚」的腳步聲，「咚咚」的像切了片的西瓜。嘿，把皮球丟過來了。想玩一下嗎？喲，皮球怎麼也咬牙啊？嚇，連她也拿出刀來了！這是……

噢——夢中的「門」原來是個這麼鬼地方？熱的像是火鍋一樣。俯瞰大地乾裂，仰望藍天飄著些微雲。魚兒魚兒天上游？撈一條下來瞧瞧。前面蹦蹦跳跳的又是什麼怪物？管他的，我輪回去了，吃我一記「秒跑魚頭」。

啊，這麼大的怪頭？！怎麼眼前有這麼多眼睛、烤雞、老爺雞兒來晃去？我……我不行了。

可是……為什麼這些匪夷所思的事情需要相當複雜的控制方法，事實上簡單的很，全部17個場景，頂多只用到5個控制鍵。

其中幾片背景——譬如我早已向眾能詳，但在此時聽著「卻又單有雷聲响在心頭」。

「不該拿他當教頭，賊——終於前年……」緊密的和我一起進入一個夢的世界。你可以一面作「夢的解析」，一面跟著我來。希望從現在開始讓你夜夜酣睡、好夢連床！

謎之首匕色銀

/Lord Jean

今年可說是SSI遊戲大出之年，繼亞瑟恩曼泰斯飛龍騎士之後，現在又出版了銀色匕首之謎。它是AD&D被遗忘王國系列遊戲銀色匕首的詛咒之後又一最新力作，操作方式也承襲以前傳統，採3D平面混合方式。只要以前玩過相同系列遊戲的玩家，都很快地上手。

一、找到遊戲。我就先直奔的搜出以前玩青色樹的詛咒留下的人物資料，一般惡鬼都倒子目錄去，結果半個都沒出現。替了一下，敲了敲臨公，才記起以前保存時忘了先解散隊伍。只得將青色樹的詛咒又 install 到我那已無多少空間的硬碟，將隊伍解散，再將人物檔（以 WHO、SFX、STF 作副檔名之檔）拷貝到新的 SAVE 子目錄。好不容易將人物叫出來，又發現人物的裝備全不見了。早知道就重設算了。

在銀色七葉之謎中創造的新人物
同時也在爭奪地位。在遊戲中
線。至於隊伍職業的分配，我建議少
用前線的，除了戰士兼賊與牧師兼魔
法師兼戰士之外。因為本遊戲等級最
高可升到15級，兼職的最多升到8、
9級就停。不如純賊、純魔、
我的隊伍如下

州	族	職	業
人人 人 人 人 人 人 人 人	類 類 人 類 類 類 類 類	遊 流 散 散 牧 牧 牧 牧	俠 者 賊 兼 牧 師 兼 魔 法 師

其中四名學徒的等級可升得較高，在遊戲後期有很大幫助。至於兩名被職業員則可作支援之用，尤其是戰士兼牧師兼魔法師，雖然等級升得不高，可在前方肉搏，也可在後方以魔法支援。為隊伍中強大的後援力量。

隊伍組成之後就可進入遊戲，一開始會先被分配到一間軍火裝備店，將較好的武器派給經驗較豐富的隊員，再去裝備店內把缺的補足。記得給每個人買面鏡子，這可不是用來整扮用的，在對付蛇髮女妖（Medusa），摩地（Cockatrice）與石化無敵時，可拿來照面鏡子，將怪物的石化射線反射回去，以救之命、避過被身，保證兩三下就搞平。但戰鬥完記得換回盾牌，因為鏡子幾乎沒有任何防護力，遇到其他怪物，就慘了。打點完畢之後就準備上路了，可不要忘了先來登記好法術，準備好裝備，再存入第 1 步。

開始時先到城外走走，但建議只到城外的人，不要到市區去。供平而地裏裏面一不實地裏保證得那補向。最好準備張半開方格紙，不然可能畫不完。還有一點，不要太相信畫面顯示的座標，它可能會誤差一兩格。這是原程式的錯誤，自己多留心些。

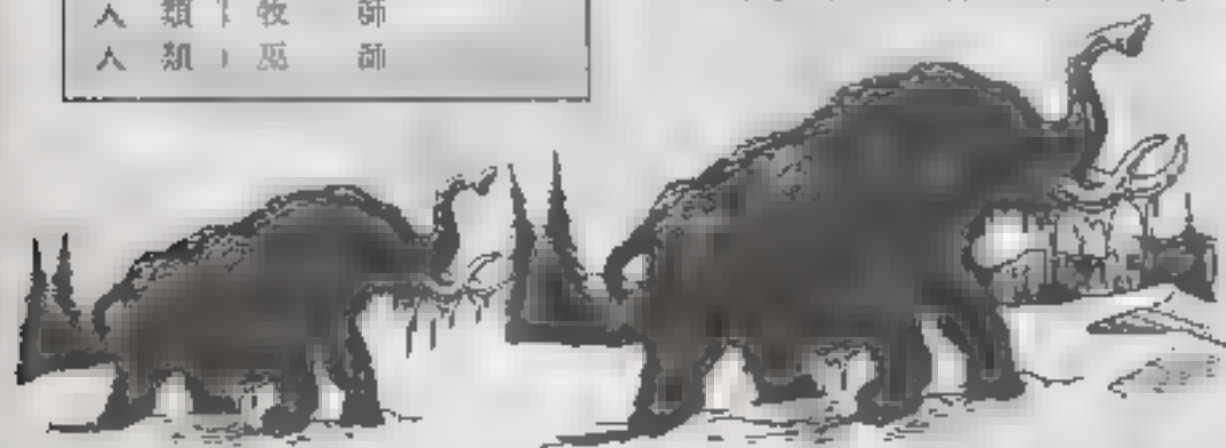
遊戲第一個任務就是要解救七魂之車，它是貫穿全遊戲的中心，在它四週有許多傳送門，可以到達許多重要地方，但必須先找到傳送門的另一

端才能使用。換句話說，當你到達一陌生而危險的地方，只要找到傳送門就可回到知識之泉，以後再要回到那地方，只要進入知識之泉這一端的傳送門就可立即到達。

但惟一的麻煩是，有妻不能守在如廁之旁。不要忘了向個老人提防大事故，不然她隨便吐個火就可烤焦全隊。提示就到此為止，以後就靠各位玩家自己闖了。

銀色匕首之謎的戰鬥方式並無多大改變，以前有玩過青色枷的銀兄或克萊恩英豪的玩家，若自認經驗豐富可以像我一樣，將難度調到最高，則所有怪物生命力都變成兩倍，攻擊力與技能成功率都最高，攻擊更一下非常快感，而且經驗值也是兩倍，升級很快。但初級玩家萬萬不可如此嘗試，那將淪落蛋蛋了，別找我賠。

硬括來說，這遊戲並不難，只要按正常步驟很快就可以結束。我大約花了25~30小時玩完這遊戲，其中有一半以上的時間都是花在繪製那張狂大的86×64地圖與礦坑地圖上。但這些地圖實在太大了，塞不進說明書，不然可以節省各位玩家不少時間。在劇情上，若肯看完畫面所有的訊息，再加上翻好的冒險者手札，一定會感到不已。尤其是最後結局一定要細細品味。這一輯遊戲是AD&D迷必須要收藏的精品，RPG狂也不要放過它。



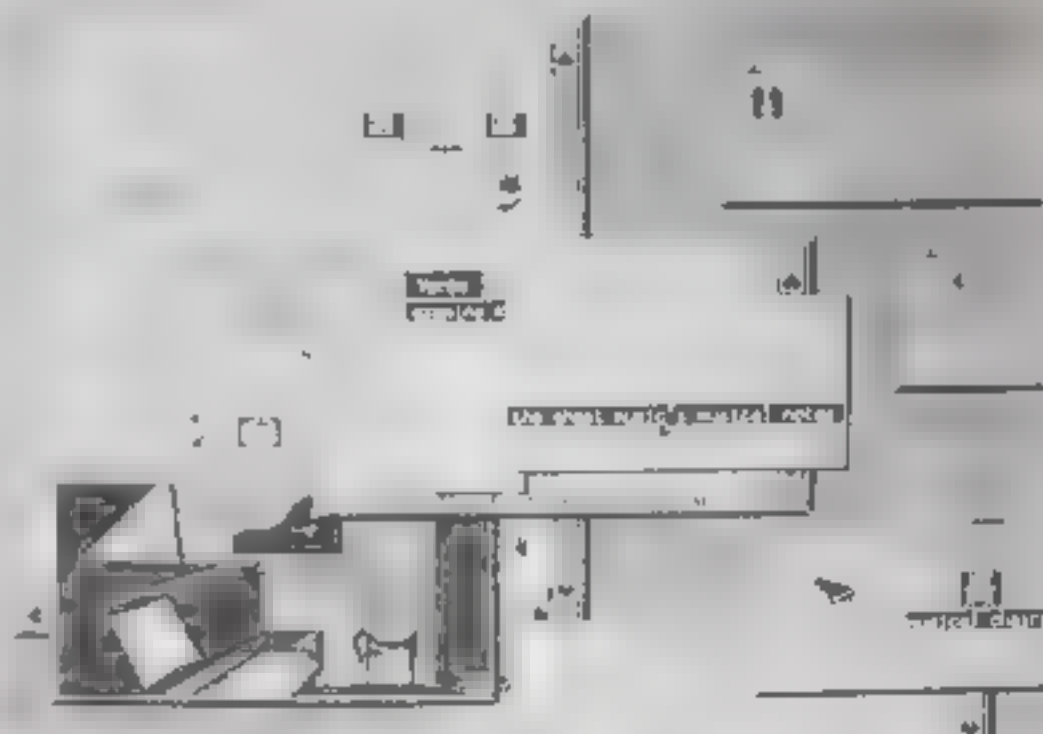
編譯/好奇寶寶

像上面並叫出前面已探索過的地方。

所以，若是你的朋友想看看遊戲裡面 Mad Hatter 的茶會，只需將遊標移到代表此處的圖像，再按鼠標的動電鍵即可。在此樹狀結構裡面，也有表示層樓或地下室的地理環境的功能。

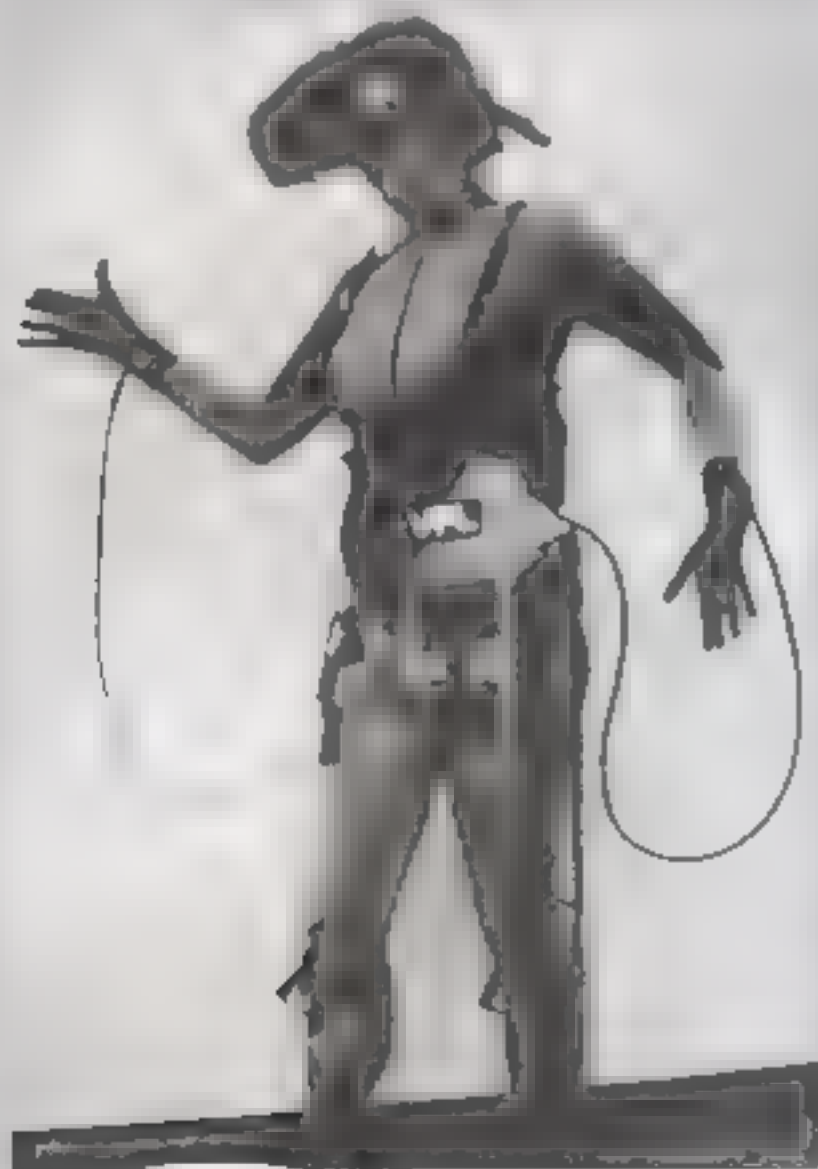
這些新型立體文字冒險遊戲的廠商系統是在 VAX 型電腦上發展的，程式完全與機器無關，因此移植到任何機器上均相當方便。Magnetic Scrolls 的領導人 Sinclair 還建議我們看看以後這些視窗系統應用到其他類型的遊戲上會有什麼意想不到的效果（他們花在「奇異王國」的發展時間遠比以前的遊戲多四倍之多）。

正如 Sinclair 說的，「文字冒險遊戲並未真正終止，只是會使人更傷腦筋罷了。」他希望這些新的廠商系統技術會為個人電腦遊戲注入新的生命。



三、「超擬真」(Virtual Reality) 遊戲的研究

不知道讀者有沒有想過，若是我們能親身體驗遊戲中的世界該有多好。



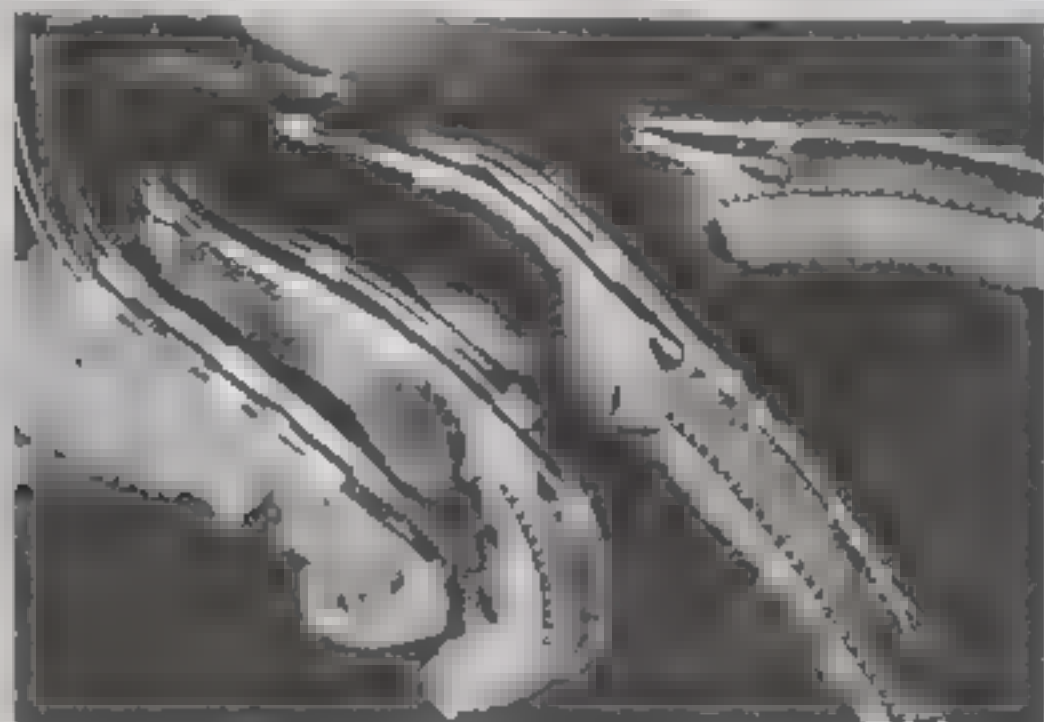
以圖為概，能「親身」親歷神遊人境，過癮乾癮，但在不久的未來，這些都有可能成真。在加州理工大學的的科技實驗室，VPL 研究中心（在帕木城）、Autodesk 公司及 NASA（美國太空總署）均正在從事類似的研究。

實驗者可以「親身」體驗各種建築、體驗受損器官的運作情形、調查由裡而外的次原子分子、走進不同的地形地層；或者在不需昂貴的與貴設備及材料情況下組合及拆解昂貴的引擎、零件及高科技產品。甚至，要像古世紀景能時代。

「超擬真」的原理及架構如何？實驗者通常戴著一副護目鏡，護目鏡接上一組「矽康圖形電腦」(Silicon Graphics IRIS™)。實驗者頭部戴著 Polhemus 三度空間同步感測系統來追蹤頭部三個方向軸的位移動量。如此，電腦會根據感知結果將所要環境的立體圖形映射到護目鏡上面。目前 NASA 的系統只能產生線框立體圖形，而 VPL 已能模擬出彩色全輪廓外形的地理環境。

當然，光是可以看到還不夠，最好還可以摸到。雖然「觸摸」的功能尚未問市，但國家衛生署的 Richard J. Feldmann 已發展一套「模擬線」(joystick)的工具。那是一根格在九條緊伸電纜的 T 型棒（每端連接一條），其上連接軸心解碼器及變速馬達。當你移動 T 型棒時，這九條電纜的張力產生變化，而測知其改變的動量及力量。利用此裝置，實驗者可在「超擬真」環境下移動「超擬真」物體，或是以可感知的力式操縱遠處的真實機器人。

跟「觸感」較為相關的裝置是「資料手套」(datagloves)。「資料手套」是任天堂上的「動力手套」(Power Glove)的複雜版本。只是高進美金 8 800 元的售價已教許人聞之卻步。「資料手套」利用光纖電線當作感知器來感應手指的張力，如此 Polhemus 追蹤器就可將手套感知的位價放在二度空間上面。藉助這種方法，使用者可以到達「超擬真」世界裡的任何地點。



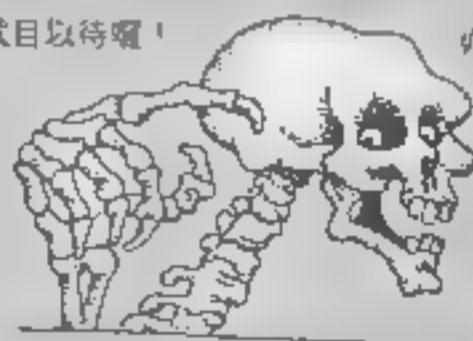
然而，這種技術目前的程度尚不完善。研究人員還在每個指尖上加裝感知器感知的裝置。如此一來，實驗者就可實際感受到摸到「超擬真」物體。

有一家名叫 EXOS 的公司已成功製造一套名叫 Dexterous Hand Master 的裝備，他們在手套關節處再加裝電磁控制馬達，當使用者將手放入手套時，電磁程式會使這些馬達反轉，模擬成抵抗固體的抗力。

VPL 公司已經實驗出一種力量回饋方法，但尚未製成標準裝備。

假設我剛剛提到的裝置都使用到，每個人都買得起的話，那整個遊戲空間就會變得無限寬廣。到時候 RPG 玩家們所見到的不僅僅是一度空間下面景像，而是能夠探索真正一度空間的地下城及城堡；科幻遊戲的狂熱者也能來次真正的「第二類接觸」，並且看看未來的世界；英勇的戰爭遊戲者們，可以指揮一場真正的中國戰爭，享受被砲轟的無限快感。可想而知，到時候玩動作遊戲的鬥士們得多準備幾箱「正光金絲青」了。

據我推測，大家還得耐心等待十年以上，但相信各位和我早已陷入這般狂想中。在不久的未來，這種「超擬真」尼聯大戰廣場也許會如雨後春筍般地出現，可能還會成為 21 世紀的熱門運動。到底有無可能，且讓各位讀者拭目以待囉！



瘋言醉語，道聽塗說

本篇所述純屬傳說，僅供茶餘飯後閒談之用，
與本公司發行計劃無關。

編譯 林 豆 豆

我帶著手鐐，在法警的押送下走過冷森的長廊，站到洛杉磯地方法庭的被告席上。

辯護律師安慰我：「別擔心，他們必須提出證據證明你竊取了機密才行，而他們根本證據不足。」

審問一開始，原告就指控我竊取的不是一架機車，而是美國空軍最

立體冒險遊戲）。

聯邦探員顯得更緊張。「那他為什麼知道「savage empire」這個暗語？可見他跟聯邦聯手交易！」

原來他指的是Origin公司Worlds of Ultima系列遊戲的第一部Savage Empire。大家能知道創世紀中

行的世界，而老戰友Isolo和Shamano也會來軌上一腳。

我的律師把相關文件遞到他面前，他還是不肯認錯：「不！我還有證據顯示他曉得「Quasar（銀星體）計劃」。」

我和律師呆了一會兒才搞清楚是怎麼一回事。「Virgin Mastertronic正在撰寫一個名為Quasar的太空爭霸遊戲，玩家不但要從事軍事戰略佈置，還必須妥善運用各種資源。你說的大概就是它了。」

原告怒聲怒吼：「抗議！辯護律師正企圖誘導證詞，使庭上相信一切都只是電腦遊戲而已。不會有人對電腦遊戲著迷到那種程度。」

證人離席後，案子仍然繼續審理。

我和律師利用休息時間，在自助餐廳的大型玩機上拼了一場曲棍球賽。我輕易地獲勝，但唯恐影響他在法

庭上的表現，連忙勸他別太在意，畢竟——自由，真人生，見手不如Wayne Gretzky Hockey這類遊戲

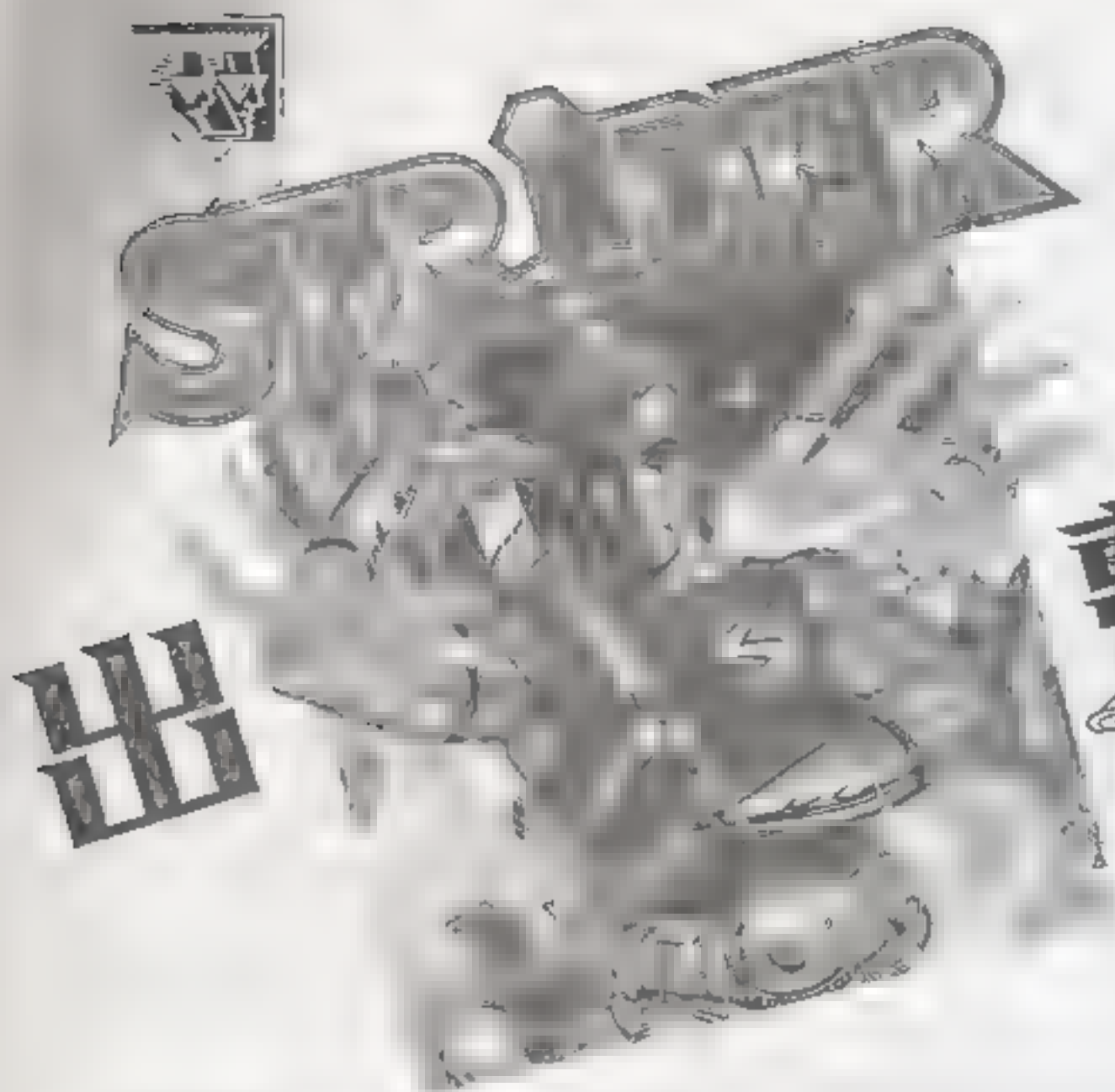
律師坦承很少玩運動類遊戲，他——「抱歉，自從高中遇到十分重要的遊戲。

我建議他試試由Chris Roberts設計，Origin發行的Squadron The Space Combat Simulator。這個遊戲不僅強調個人的飛行技術，也注重團隊合作的精神。

再度開庭，對方律師臉上掛著詭譎的笑容說道：「你真以為庭上會相信一切都只是電腦遊戲而已嗎？那麼請你解釋——為什麼愈來愈多，電話中提到Warmonger（戰爭販子）這個字眼？」

碰上這種人，我只好盡力解說，Warmonger是由Bulfrog（上帝也抓狂的設計者）設計，由Electronic Arts在今夏發行的戰略遊戲。這让玩家扮演一個原始部落的首領，帶著全族人移居到一個生疏的地方，不但要張羅生計，還要抵禦外侮。

很幸運的，我獲判無罪。經過這場官司，我才曉得不玩電腦遊戲的人，想像力竟有這麼豐富。



龍飛擊

完全攻略地圖

/HJL

提示：

第一個得到之寶物為護身南壇，但

此護身南壇，在時間100秒內，可自動護身

增加一格之寶物，否則就是無敵（但時間甚短）。

第一關

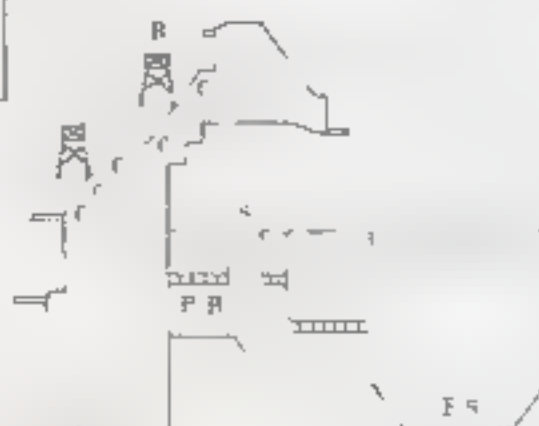
遇到第一個強敵時，其排最後須迅速離開，否則將遭火球襲擊。第二個強敵為一雷射武器，只要站在其前一直攻擊便可殺過雷射而將其摧毀，但不可太靠近。最後的敵人為機械蜈蚣，它以順時針方向環繞，只要跳躍至背後偷襲，重複幾次便可過關。



第二關

A - 飛鏢 B - 敵人 C - 機關槍
P 寶物
S 強敵 W - 狼 X - 地雷
AP 攜帶寶物的飛鏢
FS 包圍最後的敵人

第一關



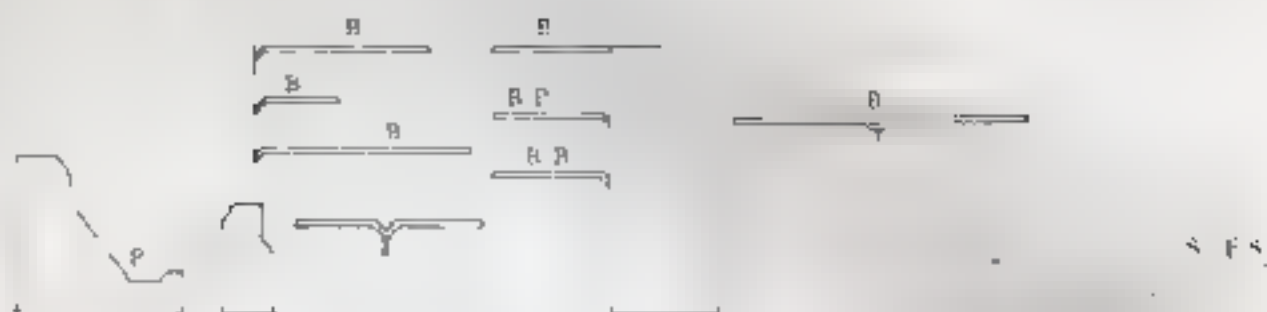
第二關

第一個強敵為一機械金剛，看似可怕，但是它只會前後移動，所以只要站在可攻擊到金剛，但是金剛無法攻擊到你的地方就可輕而易舉地打敗金剛，圖中斜線部份會有不定之炸彈襲落，只要一觸即會爆炸，須多加小心。

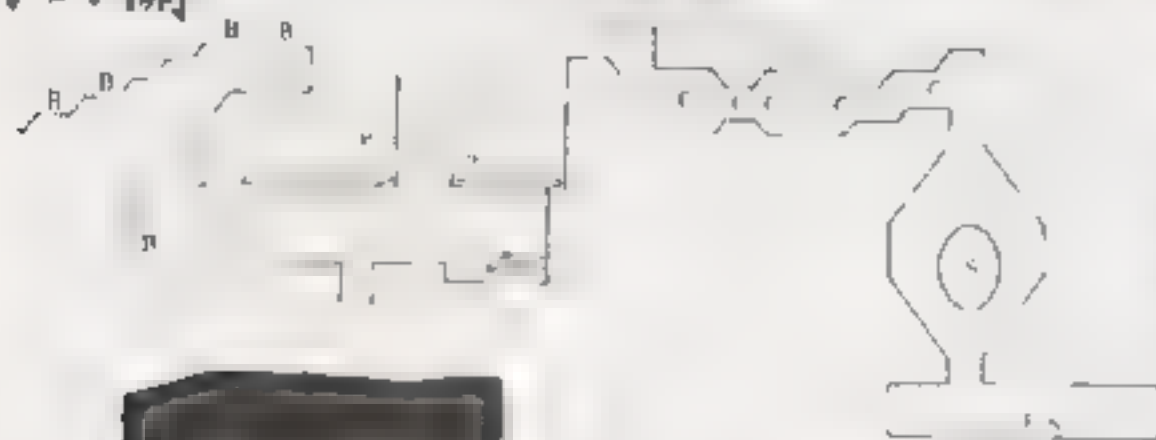
第三關

第三關

本關為一原始森林。圖中斜線部份有食人魚不定時出現，須小心其攻擊。本關之強敵為三隻獨角龍，須小心它們的偷襲。



第四關



第四關

本關為一船內部，共有兩個強敵，第一個強敵為一大鐵球，將其摧毀才能開啟與船長之房門。由於獨角龍長一腳殘廢，所以只會站在原地攻擊。

第五關

這是本遊戲的最後一關。第一個強敵也是一個龐大鐵球，但是必須注意，摧毀之後要進入下一關口得從左往右下去，否則只有一種結果——死。最後一個敵人也是機械金剛，所不同



第五關



的是，當主角攻擊金剛時，主角背面會有敵人偷襲。

全部關過即後，電腦會再讓你從第一關玩起。當然啦，光靠此攻略想完成任務是不太可能，還得加上敏捷的反應，正確的判斷及很好的運氣才能完成。



最新解剖...

紗之器

完全攻略



1-19

「...是其中蘊含的神秘魔法，引
 愛埃斯人視，你 Bobbin
 Phreng 面臨著艱難的抉擇，將
 如何辨識出自己未來的命運呢？」
 Lucasfilm 的超級動作片《紗之器
 (LOOM)》，作者為這款遊戲設計了
 動人的音樂介面，哲學性的故事發展，
 富想像力的環境，虛構的小說情節，
 及非典型的謎案。筆者早先在軟體
 世界雜誌第 6 期中便曾登載其有關報

水手口中 傳頌的神

話之境，在古代的地圖上被稱之為一紗之島

導，歷經半年多漫長的等候，終於在
 日前在軟體世界正式推出。此 GAME
 一上手，便深深陷入其浪漫迷人的虛
 幻空間，不能自己，日以繼夜，專心

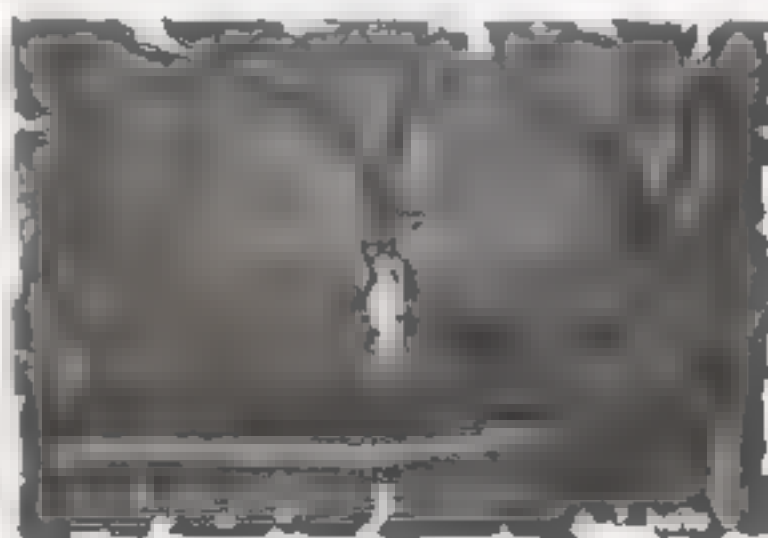
歷血，終於在近日將其全部完成。為
 了使一些在遊戲中卡住的玩家能早日
 欣賞完整、精緻的電影情節，特將筆
 者奮鬥過程，撰成下文，以利讀者，



1 神秘仙境——紗之島

首先，你（巴賓），照著光球指
 示，走到山下村落最左側的帳篷，經
 過一道長長的迴廊，來到開會場所，
 長老們正熱烈的討論著事情。安靜地
 一旁等候，一會兒，哈畢兒長老被紗
 之器發出的音符變成鴿蛋，然後所有
 長老都變成鴿蛋（人不成！），只留
 下一根聖杖……。拾起聖杖，檢視鴿
 蛋，此時會發出四款咒語的音符（因
 為每次進入遊戲的音符不同，請玩者
 自行記錄）。隨著音符對鴿蛋念咒，
 鴿蛋便會打開，搬出哈畢兒長老（小
 貓）。依照哈畢兒的交代，先到最右
 邊的帳篷中，拿起桌上的書，並檢視
 柴鍋、會發出奇色咒語的音符），隨
 著其所發出的音符把地上和牆中的羊
 染色，然後檢視桌上的燒瓶，記錄
 發出的音符。（中間的帳篷因為
 太暗，需要了夜視能力再來一探究
 究

2 探索墓地



四個樹洞中暗 藏夜視術的玄機

走到樹林，先後檢視樹幹上的四
 個洞，其中有一個是空的，先放棄，
 再往左走。走到墓地，有一些貓頭鷹
 站在母親的墓碑上，使你看不到墓碑
 刻的字，真可惡，檢視一下最左邊的
 墳墓，跑出一隻兔子，貓頭鷹抓起兔
 子便飛走了，往前觀看墓碑上的字，

記住其中所說的一句話「天空將會打
 開」。再往回走，
 檢視剛才空的那個
 洞，便會發出我從
 能力咒語的音符，
 有了此能力，趕回
 村落中間的帳篷，
 對著幽暗的角落施
 法，頓時，帳篷中
 大放光亮，檢視中
 央的紡紗輪，便會
 發出為羊染色咒語
 的音符，走向旁邊的草堆施法，哇塞
 ！真不是蓋的，全變成了金子。

3.「開天」開地

走到岸邊，檢視海鳥，竟發出四
 款咒語的音符。望著旁邊岩石上的貝
 殼，哈！原來它們的肚子餓了，對著
 貝殼唸出開地的咒語，接著，唉！可
 憐的貝殼……別覺得難過，因為，此



時你又多學會了一個音符「f」(註)。
。所有的事情辦完了以後，接著就是離開這個島，但如何離開呢？別擔心，記得「天空將會打開」這句話吧！回到原來的山坡上，對著天空，唸出開啟法術的咒語，轟然一陣巨響後，被雷劈斷的樹木流到海邊……噫！那就是離開妙之島的交通工具了。

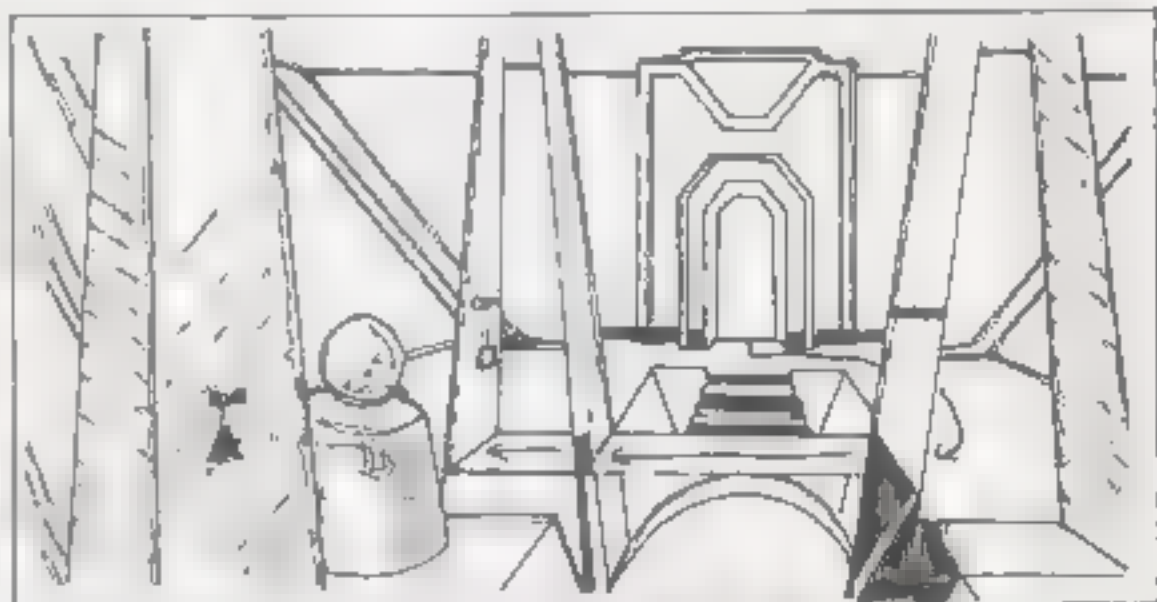
4 出航

走到海邊，往海裡跳（別擔心，不會淹死的！）上了樹幹後，便能出航了。到了海中央，一個海上的龍捲風擋住去路。檢視龍捲風，發出神奇咒語的音符（此音符是向右扭動的咒語）。現學現賣，對著龍捲風唸起咒語，誰曉得越轉越快！經過一陣思考後，終於領悟出，這咒語是可以倒著唸的，於是再對著龍捲風唸起相反的咒語，嘩的一聲，海上終於平靜了。此時才恍然大悟，原來此咒語是可以倒著唸的，如用此咒語，倒著唸便是開風咒語……。

。往山上走去。（直往畫面的左方走）。進入森林後，你便會遇到四個牧羊人，記住他們出現時所發出的音符（倒著唸就是隱身術的咒語）。此時，你必須再走回水晶公會，因為你是通不過他們四道的。回到水晶公會後，走到維拉塔的外面，先檢視塔頂工作的人，對他們施以隱身的法術，再進入塔內的水晶門，傳送至塔頂

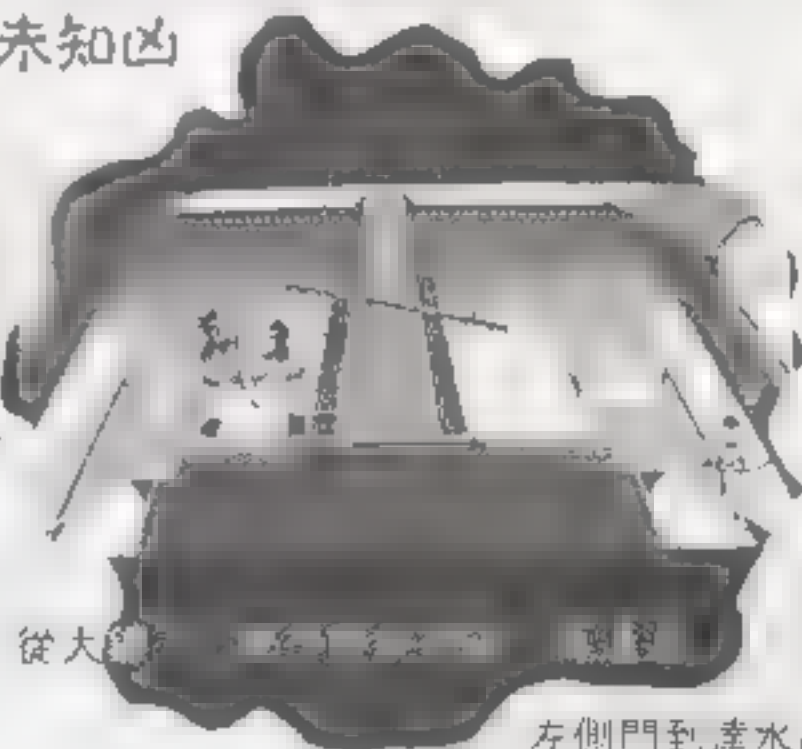
6. 進入龍窟

接著，走回樹林，對著四個牧羊人施出隱身術（會很有趣的畫面），便能通過樹林。向左走之後，你會看到一個睡著的牧羊人，檢視他的羊群，小羊會告訴你隱身術的音符（倒過來就是隱身咒語）。再往左走，進入牧羊女的小木屋，檢視躺在籃子



似乎能預卜未知凶險的所在地

水晶公會



左側門到達水晶球處



上了海岸後，又多學會了一個音符「g」。此時，往水晶公會走去（在畫面的右上方），進入維拉塔（上面有兩人在工作的塔即是）。進入後，等畫面左下方的二人對話完後，走往畫面中央的水晶門（Crystal）走去，檢視一下，便會被傳送到塔頂。進去後不久，會立刻被趕出來（進去幾次都一樣），先放棄，走出塔外

，便可以在裡而來去自如了。首先，檢視人濺刀，記下其所發出的音符（隱身術），然後，再走到左邊，檢視水晶鈴（bell），便會被傳送到塔內水晶球（sphere）所在的地方，檢視水晶球三次，第一次會發出隱身咒語的音符，第二次出現火災的場面，第三次出現天鵝，對你發出極高的音階，把它記下來。

裡的小羊，牧羊女會過來和你對話，對話完後，再檢視小羊，牧羊女更會對小羊施以法術（記錄下來）。走出小木屋後，往草原上廣大的羊群走去，對著羊群施以隱身的咒語，你便會被大龍抓走。



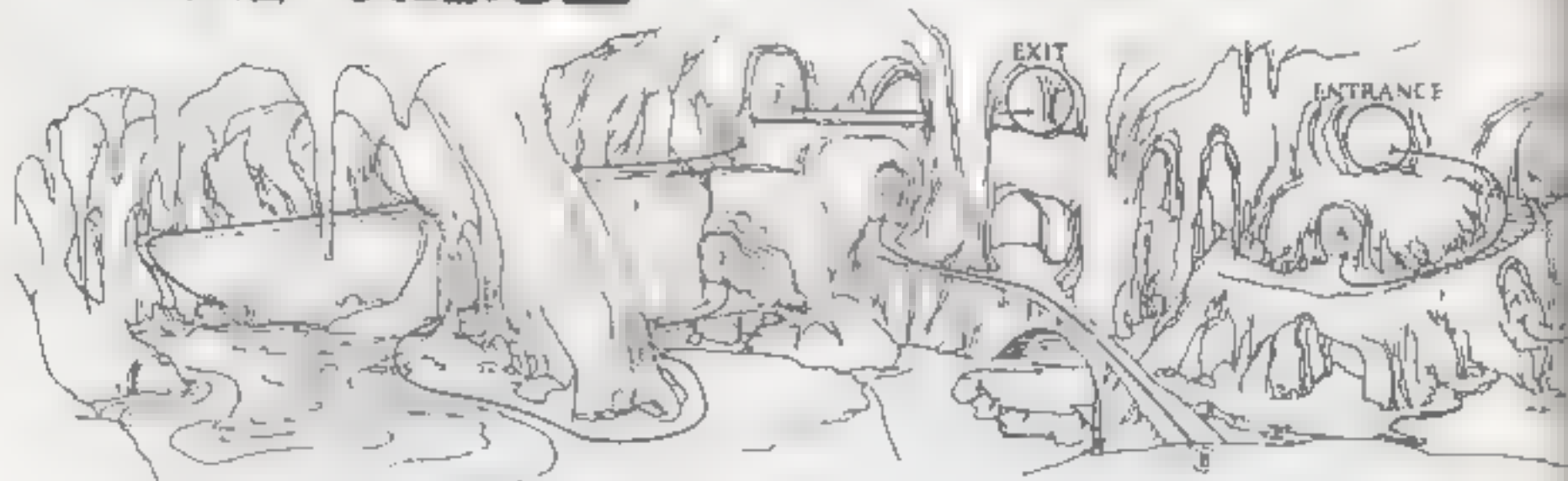
對羊群施展炎色術，在大龍的
火近視裡，渾身雪白的你反成為
最明顯的目標

7.「烤」大龍

到了龍窟後，首先
對著大龍所躺臥的金子
堆施展金成羊的咒語（
又學會了「a」音階），
接著，再對大龍下惡魔
術（或催眠術），大龍
便會被大火燒得飛出洞
外。此時，你在大龍躺
臥的金子堆底下發現一
個洞穴，往洞穴走下，
一片烏漆抹黑的，趕快
施展恢復能力的咒語，再

由道路走往左上方的洞窟，往階梯走
下，進入左方的洞穴後，一直往右走
，等換了畫面，走下地下室，順著路
一直走，遇到第一個洞穴，不要進入
，走進左方的洞穴，再順著路一直往
左走，然後就會掉下懸崖，沒關係，
九命怪盜的你，會由地下室走上來。
然後，你會看到一片池塘，檢視池塘
，發現映像咒語的符，對著池塘
吟唱催眠的咒語，等池水消退後，便
會看到一顆水晶球，檢視三次，然後
往右方走去，拐個彎，轉換畫面後，
進入洞穴，再往右走，就能走出洞窟
了。

龍窟 攻略地圖



8.巧遇

走出洞窟後，對著階梯（steps）
施出向左轉的術，嘩的一聲，便出現
一條長長的階梯，往階梯走下，遇到
一個沈睡中的小孩，對他施展催眠術，
他就會對你介紹鐵匠公會，然後又——
沈沈地睡去了。

9 鐵匠公會

鐵匠公會的人要進入鐵匠公會是
很難的，沒關係，對沈睡中的小孩施
映像術，和他互換身份，你便能進入
鐵匠公會（往右方走）。進入後，先
往上走，向左拐個彎，然後再一直往
右走，便會遇到一個煉鐵的人，接著



鐵匠公會外觀燈火通明 氣勢宏偉壯觀

，你的契機會被它拿走，人也被關起
來（這是劇情安排），沒關係，先往



草堆睡個覺，（接下來會有段動畫，
由電腦操作，仔細欣賞吧！）。然後



趁三人對話，
迅速對劍施磨鈍術



精彩

的大完結篇

10 感人結局

到了牧羊公會，你會被關在籠子裡。不要緊，施以開鎖術逃出，不過，聖仗會被沒收（劇情）。接著，牧羊公會的會長向你說了他的陰謀後，會派一名手下看住你。走不出去，沒關係，只要看一下水晶球，看管的人和你一陣對話後，就會不見了。往門外走去和會長談話，沒想到他竟召喚出一個惡魔，可笑的是，惡魔不秒便燒（玩火自焚）。等惡魔走後，拾起地上的聖仗，往內走去，裡面一

個人都沒有，與主

外走去，你就會結

識到這一切

進入太空。首先，

以開鎖術把這個洞

洞補好。（會多學

個音樂 b），

然後往左走，進

入第一個破裂的空

間。進入後，走向

左下方的骷髏，經

過一番對話，對骷

髏下油庫的法術，小孩就會復活。走

入太空，對這個破洞施以開鎖的法術，

再往左走，進入第二個破裂的空間，

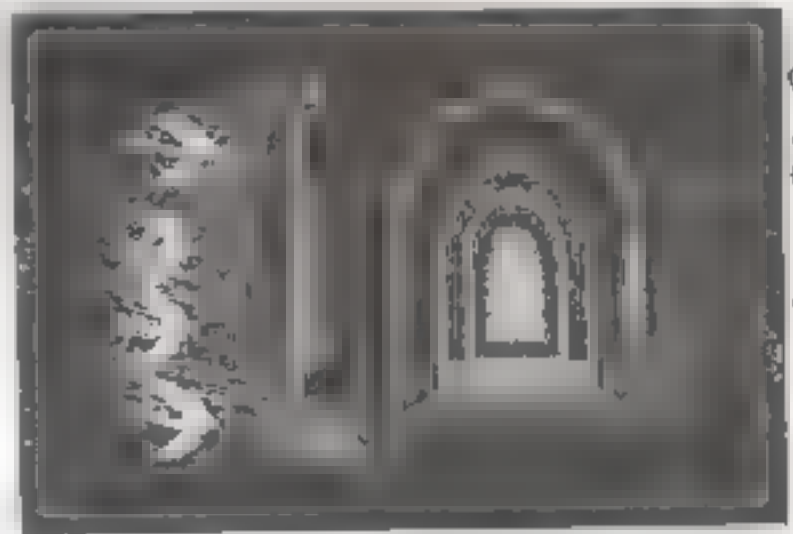
對著死去的牧羊人施以油庫的法術

救活他們。再走回太空，關閉這個洞，

繼續往左走，進入第三個破裂的空

間，檢視躺在地上的人，對話後，走出這個空間，將它封好。繼續往左走，進入第四個破裂的空間（和，即對話後，往左走，進入最後的破裂空間（原來的夢之島）。走入上次拋棄的地點，望著雕像的夢之島，這時

哈草兒被惡魔捉過來，經過一番對話後，哈草兒被變成咕吧。檢視夢之島，它會發出低沉的音符，趕緊對著哈草兒施以開鎖術，立刻倒著噎）。恢復後，又繼續對話，一會兒，哈草兒被變成「烤鴨」。求助夢之島，這次發出不尋常的音符，同樣地，把這法術倒過來施在烤鴨上，哈草兒又立刻恢復原狀。再經一番對話後，這次，哈草兒全身分裂只剩一根羽毛，走過去觀看，沒想到惡魔把它撿起來磨成灰，消失不見了。無奈之餘，再次求助之島，這次發出的音符，對著夢之島施放，轟然一聲，夢之島分裂為二。接著，天鵝飛來，經過對話後，終於學會了最後一個音符「c」。此時，隨著天鵝往破裂的空間走去，然後對著自己施起死術（即「c、f、g、c」），化身為人形。此時，那個被惡魔所在的破裂空間消失於虛幻之中了（真奇怪的結局，是不！）



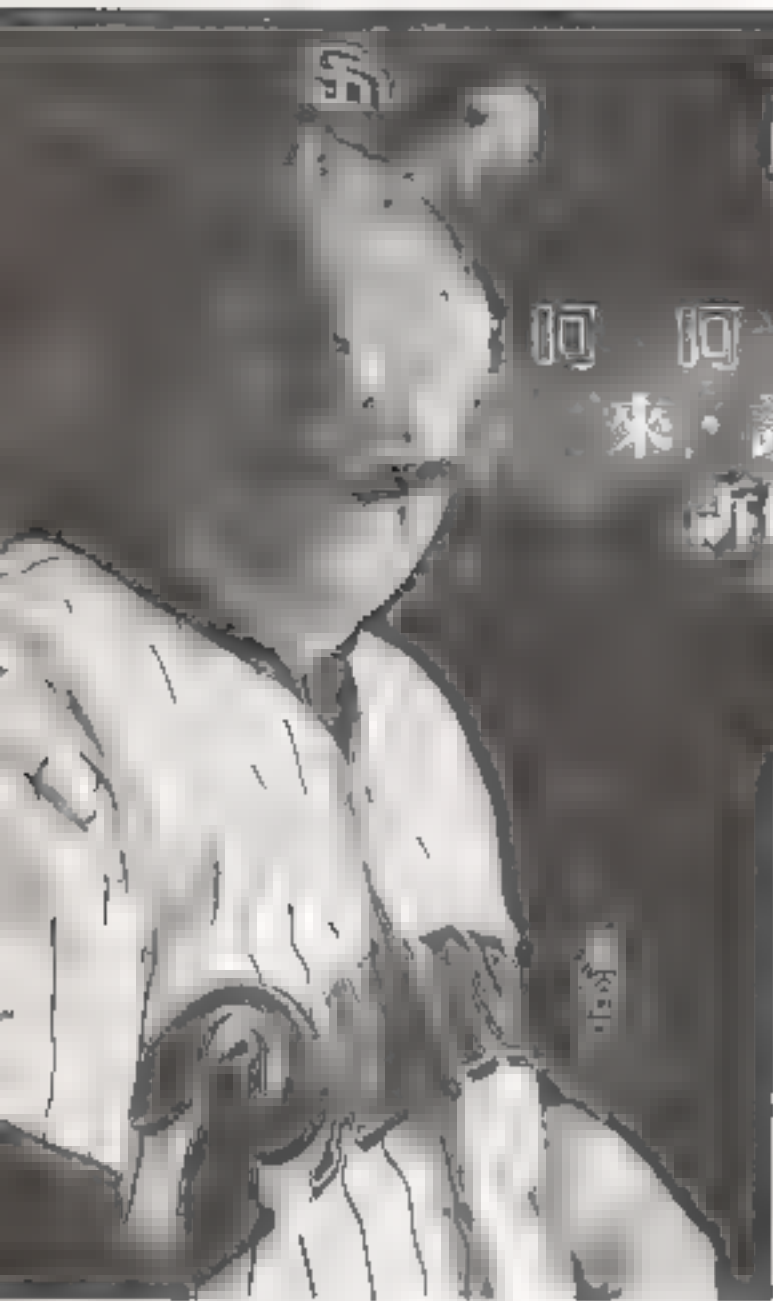
巴賓羽化後與同伴將最後
一處破洞補補於星空某處

※註：音符若未在文中提到的地方出現，只要照著攻略步驟，稍後它自然會出現。



哈草兒會把聖仗傳給你，拾起聖仗，將門打開，走出監牢，往地下室走去。會看見一人在鑄劍，一人在對話，由於此處打鐵聲太大，所以巫術無法施展，必須趁著三人對話時，趕緊對著劍施磨鈍術（若失敗的話可再檢視對話的二人，則二人又會對話），然後你就会被帶到牧羊公會。





強棒再出擊

呵 呵 呵……
來，讓我來告訴你們……

回總冠軍之路 邁進

《前言》

強棒再出擊是筆者到紐約為止所玩過的棒球遊戲中最逼真，最過癮的一個。無論是欣賞角度、音效或是圖平都堪稱一流。個人看過、玩過，後覺得耳目一新。但是眼見諸多玩家只用修改而不用實力的玩法令本人為之氣結。尤其這牌的X、Y、Z實在所說的話真令我覺得不可思議。以此方法怎可能兩兩皆勝？於是防堵不住，決定成事作書，告訴玩家們此Game中諸多的盲點，以便愛好此Game的玩家們能真正玩好此Game，達到過癮過癮的目的，而將修改之功夫用在敵方以磨練自己的功力。好啦，廢話不多說，現在就讓我們進入Pete Rose的世界吧。

本人特別垂青體弱廣播名主持人和風公子及文媛姑娘，以他們流利的口才為我們道出遊戲的秘密，希望大家喜歡。

《段子一》屬性和球賽的關係

和風公子（以下簡稱和）：各位聽眾朋友大家好，我是和風。

文媛姑娘（以下簡稱媛）：我是文媛，感謝大家準時在空中和我們的會。

和：前陣子軟體世界所出的一個有名的Game，叫強棒再出擊什麼的，英文全名是Pete Rose Pennant Fever，主角人物是一個叫Pete Rose的明星球員，聽說相當好玩。

媛：本來想跟我從從不玩Game的但見這遊戲(Game)如此吸引人，……

和：……

媛：在強棒再出擊中，無論是修改或是按規矩玩此Game，人物屬性都是我們在此賽開始前所應注意的焦點。在此Game中的選手分兩大類，屬性也不盡相同，那就是投手和打擊員。其中投手的重要屬性有1.速度2.控球力3.精力4.疲勞度5.擅長球路等五項。守備員的重要屬性有1.打擊力2.跑速3.傳球力4.防禦率等四項。

媛：等一下，一次講一大串東西不好

記，不妨一項一項慢慢講，休息一下，再講下一項。我看公子你就先從投手屬性開始講起，不要我們說我們的，聽眾朋友迷迷糊糊的聽可能也記不了多少，畢竟這是傳授，不比鬼扯。

和：好的，那我就先從投手講起囉。投手的球路是我們首先要注意的，在本遊戲中共有7種球路，而在使用時又可加以變化成好壞球N種，所以和真實情形非常相像。和其他的同類型Game也不一樣。而在球路中較厲害的有：下壓球①曲球②跳球。次強的有：左旋球③變速球，沒有作用可言的有：快速球④強勁球。在選擇投手上場前，務必要留心於此。和此屬性居不相上下地位的是控球。記住一點，投手的控球力務必要強於速度。或是差距愈小愈好。否則球容易失控砸人。而最好的控球配合速度及球路等可投出最好的壞球誘使打者揮棒而一振出局，達成完封的目的。

媛：那投手疲勞度呢？
和：投手疲勞度和精力有點關係。剛才沒講到，精力值愈高疲勞度愈不容易升高。而在聯盟比賽中，若無突發狀況，一個投手在疲勞度為1時就應換下以利比賽及日後賽程。因為1代表休息，場後即可在第二場出賽，4即代表要休息四場之望；一個好的投



，不宜規定之。本人放 Rose 於第一梯之尊榮位乃以一盤子攻擊、速度及利用其不聽話特質為考慮而為之。」所以我們知道同一個人在真 X Y Z 手中成了得分之鎗，在假 x . y . z 手中卻成了第一個累贅，所以用人能不注意嗎？真的 X Y Z 先生鼓勵別人不要規定明星球員的用法，因各有各的樂趣，各有各的情況，不是嗎？

姬 恩，一點都不錯。

打擊順序

1. 张 三 是 一 个 人。
2. 李 四 是 一 个 人。
3. 王 五 是 一 个 人。
4. 赵 六 是 一 个 人。
5. 孙 七 是 一 个 人。
6. 周 八 是 一 个 人。
7. 吴 九 是 一 个 人。
8. 郑 十 是 一 个 人。
9. 冯 十 一 是 一 个 人。
10. 陈 十 二 是 一 个 人。

和，在 X、Y、Z 的明星球是一擊中對 Rose 的打擊還擊了一網兩子，就是第一棒 7 打 10 的打者打出雙

打上學後，下達命令 Rose 短打而 7 d 10 容二學，你猜結果怎樣？

媛 如果如何？
和 聽說有很多種，X Y Z 先生在書上交代要讀者自己去試，聽眾朋友們也可以自己試試看。

妳 孩子又長得什麼「時髦」的時
髦

我 必 安 其 門 聖 睡 我 人 溺
自 然 有 水

續誌，卷之九，九四。

1. 噴 不 入 氣 喘 咳 不 止 要
緊、我 我 沒 什 麼 品 在
上、好 難 受 也 知 道

緩，這樣魚快死的時候嘴巴好像特別甜。

組：小坂蝶……

嫂：好吧，誰叫本姑婆心腸這麼軟，
這是陳剛製作單位送來的可口可
樂，暖喉呢。

牠：（咕嚕咕嚕）啊，好舒服，現在又可以繼續睡了。

媛：我的天，2000cc 的寶特瓶都被你一口喝乾了，什麼肚子啊！我說你到底是人還是怪獸啊？她

和：我，我出来嘛，

媛：那你現在可以繼續講了吧。

和當然。接下來我們把「X Y Z」中最後有關此 Game 的部分講完：在此書的「投手」章中的一些注意事項在前面已經提過，這章看來稀鬆平常，但是有幾個很奇怪的暗語可能和投手的投球有關：

婚一曉，不妨說來懸聘。

和」只有兩條，其一是「Tom，緩中速下墜下中，緩中速下墜右下，緩中速曲右中，四角直球。」另一條是「Jim，緩慢速下墜下中，緩慢速下中，四角直球。」我也不知道什麼意思，可能聽眾朋友要自己玩來體會。

嫂 怎麼辦？還有幾分鐘的時間。

和：不要急，X Y Z 在最遠這點播
了。—— 華×格支持他的朋友們
歌名叫做標元年，重×格作曲。
在此首歌中我們就要和你說再見
了。

蝦 朋友們再見。



國王傳奇

完全攻略 (下)

神助者

五、逮捕間諜

到連葛利所托由飯店的地下室進入城堡頂樓，看見海德利克並將卷軸交給他，當他看完卷軸後說：「我早就懷疑這塊地是殺害貝爾溫國王的兇手了，現在我必須採取行動了，但是我擔心在我的城堡中有間諜（Spying）躲藏著，因為這塊地似乎對我的行動非常了解，所以務必請你幫我找出這個間諜，我在此等待你的好消息。」

既然要我抓間諜，可是要上那去找呢？（九）（十）（十一）（十二）（十三）（十四）（十五）（十六）（十七）（十八）（十九）（二十）（二十一）（二十二）（二十三）（二十四）（二十五）（二十六）（二十七）（二十八）（二十九）（三十）（三十一）（三十二）（三十三）（三十四）（三十五）（三十六）（三十七）（三十八）（三十九）（四十）（四十一）（四十二）（四十三）（四十四）（四十五）（四十六）（四十七）（四十八）（四十九）（五十）（五十一）（五十二）（五十三）（五十四）（五十五）（五十六）（五十七）（五十八）（五十九）（六十）（六十一）（六十二）（六十三）（六十四）（六十五）（六十六）（六十七）（六十八）（六十九）（七十）（七十一）（七十二）（七十三）（七十四）（七十五）（七十六）（七十七）（七十八）（七十九）（八十）（八十一）（八十二）（八十三）（八十四）（八十五）（八十六）（八十七）（八十八）（八十九）（九十）（九十一）（九十二）（九十三）（九十四）（九十五）（九十六）（九十七）（九十八）（九十九）（一百）

到了旅店找店主幫忙，「已經他知道潛伏（Sneaking）的事，去問他吧！」又是巴頓，趕快去他家問個明白才好行動。

「我曾在晚上時看到有個守衛（Guard）在城堡四周巡邏耶！」。哦！既然這樣就等到晚上再行動好了。

傍晚時分來到城堡前的大街上閒逛，不久果然有一個守衛在街上偷窺、鬼鬼祟祟的往牆上走去，趕緊上前盤問他有關間諜的事（Spying），不料他一聽我問的是間諜的事，馬上大喊一聲「看刀」。

「來得好」我馬上拔刀架開，看著「你」去到了我的後方，一兩下就料理好了（可以上菜了）。幹掉後習慣性的往他身上搜查一番，竟意外的找到了一本間諜的名冊（Note），我馬上往外一步併做一步跑入城堡

，把名冊交給海德利克。

六、搭救王子

間諜的事解決好了，想想應該沒事了吧！想告辭的時候，不料他又向我訴苦「我兒子在漢普頓（Hampton）被人綁架了，請你再幫我一次忙，把他救出來吧！」。

我看這老小子可是上癮了，光會叫我幫他的忙，也不懂得請我吃飯什麼的。不過，誰叫我的心腸太好了，儘忙些別人的事，好吧！再幫他這一次吧。

到達漢普頓之後，四處找人探聽，一位公爵（Duke），他說他曾目擊一件非常重大的犯罪事件（Crime）發生。



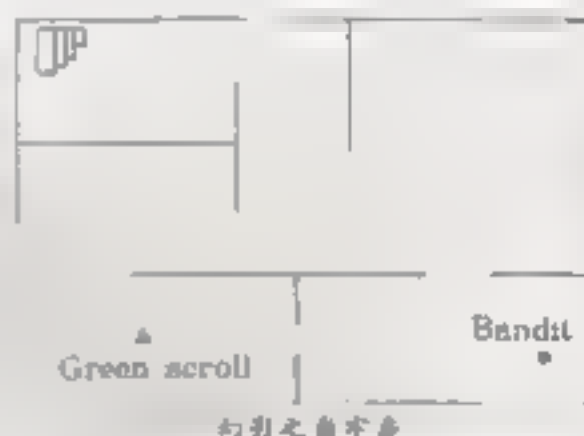
漢普頓 (HAMPTON)

再追問他犯罪事件到底是什麼，他情緒激動的说：「當葛利所托的王子到這漢普頓時，被一群強盜（Bandits）給強行架走了，我無法阻止只好派人跟蹤，當我的人跟蹤他們到達幻影之山（Shadowpeak）的附近時就失去了他們的踪影，再也找不

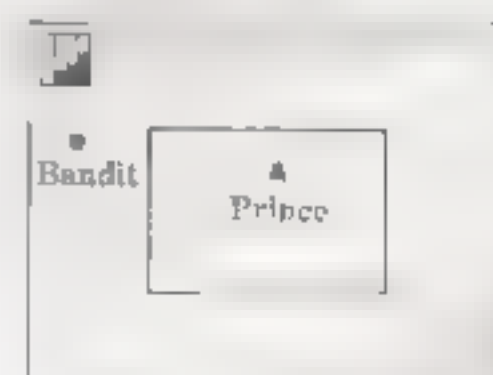
到了，我希望你能把王子救出來。」。

適用你說，我本來就是來救王子的嘛！出了離舍往東向山附近尋找幻影之山，終於在村子的東方找到了一棟建築物。

當時我真覺反應這可能有問題，於是抬指一算果然有問題。打開門衝進屋裡時就看到一個長相兇惡的強盜向我殺來，於是施展凌波微步避開他的攻擊，再使出我的獨門九式向他頭部一，把他給解決了，並偷到把綠色鑰匙（Greenkey）。



然後由西北方的樓梯上樓去又有一群強盜，依據那副圖把他給解決了，並偷到把藍色鑰匙（Bluekey）。



牢房頂樓

王子曉得我是來救他的之後說出了一件可怕的事：「有一個邪惡的牧師正積極的想辦法要製造一種邪惡的風暴，企圖破壞大地的祥和，請你



攻略

國王傳言

現在趕快去魔法森林 (Forest of Enchantment) 的北方，去找艾瑪爾 (Irial) 他會指示你應該如何去做。

聽完了王子的交待後，戰士的正義感不由得湧現出來，於是又翻開了地圖，找到了魔法森林和進入森林的橋樑 (參照遊戲所附之地圖)，於是開始出發。

途中經過了最後希望旅店 (The Last Hope Inn) (應在路的南方，原出版公司附圖有誤) 稍作休息之後，走過了橋看到有間房子，進進去才知道是獵人 (Hunter) 的住所。

閒談中他說靠近北方有座橋，他的那一頭經常有些光線透過來。聽來應該是條線索，於是繞著森林向北走，過了橋沿著路來到一處塔樓，上樓找到了艾瑪爾，他坐在椅子上對我說：「我將會指引你一個美好的未來，但是你必须先執行一項任務來證明你的力量如何，在沙漠廢墟 (The Desert Ruins) 的地底下有一座城堡，裡頭住著一個邪惡牧師叫做理查 (Rhydar)，把他消滅後再回到這裡來，希望你能活著回來。」

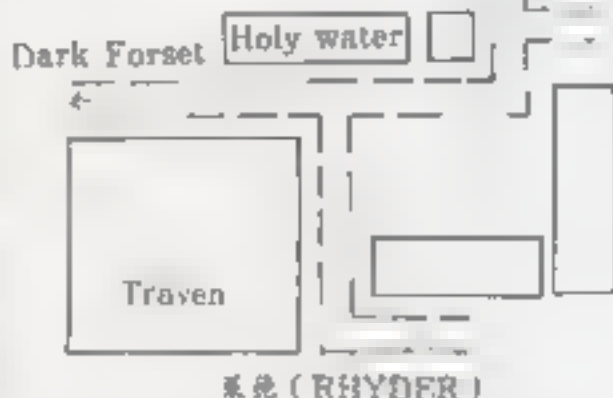
七、沙漠廢墟

搞什麼？誰怕誰啊，還要我活著回來，我當然會活著回來，我還要活到一百歲呢！可是叫我上那裡去找這個理查呢？也，最後希望旅店最近好像「也許那裡有些什麼可用的情報」，去那裡問好了，總比無頭蒼蠅亂撞好。

在旅店內有個老人，他告訴我他

去過沙漠廢墟的神殿 (Temple)，問他神殿的事，他說有男巫叫做理查的住在裡面，(這些我都知道)。

問他理查的事吧！他說只有用聖水 (Holy water) 才足以消滅他，再詢問他聖水如何取得，他要我去求他 (Rhydar) 找法拉爾、凱魯 (Friar Kaine)。



急急忙忙的到了那處，由於房子不大所以很快的在旅店北方的屋子裡找到了法拉爾，他說如果我需要聖水的話，他願意用最低的價錢把聖水賣給我，結果用了25枚金幣買到了聖水。

然後再按原路回到最後希望旅店，馬上倒在床上就睡著了。翌日全副武裝前往沙漠廢墟 (廢墟的入口位於最後希望旅店的正下方約60步距離的地方)，歷經千辛萬苦終於找到了入口進入地下城堡。

剛走下樓梯舉目所望全是黏怪 (Slime)，拿出放了好久的軟性世界雜誌第十期中沙漠廢墟的地圖，按照地圖上的指示終於找到了理查的藏身之地，於是我拿出了聖水，話不說就朝他一丟，又見他逐漸消失掉只留下了「份紅色藥劑 (Red potion)」。

經過傳送點到了樓梯下趕緊往上跑，出了廢墟後緊接著就是前往魔法森林再去找艾瑪爾了。

八、魔咒異域

到了艾瑪爾的塔樓後，他入人的道後我確實有兩把刷子然後又交代了我一件事：「你雖然消滅了理查，但

完全攻略

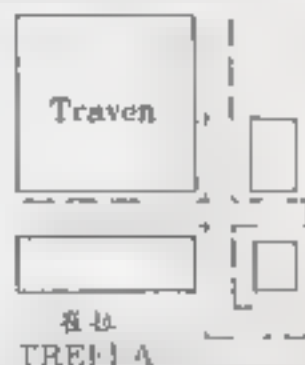
是在山中的安哥神殿 (Temple of Angor) 中住了一群邪惡的魔士，他們由一個神職掌教 (The grey Abbot) 所帶領著，就是他把我的屍體在塔中的，他就是運用黃金聖水的力量才打倒我的，所以只要他一天活著我就一天不能離開這裡，拿著這把鑰匙 (The Key) 前往魔咒異域 (The Blasted Spot)，你可以在那裡找到有用的工具的。」

傳說中魔咒異域是一座火山，打開地圖在艾拉爾和南克威爾的三叉路旁找到了一座火山口，於是趁天色未暗之時趕往魔咒異域，然後用鑰匙打開了大門進入火山之中。

依舊參照著第一期地圖所寫的秘笈去執行，在最後一個地點找到了個鐘 (Chime)，也許這就是有用的工具吧！於是小心的收在袋子中。待要回去時原來的橋已經不見了！於是利用「魔傳送點傳到了樓梯旁才得安然脫身。」

九、安哥神殿

現在只剩下最後的安哥神殿了，首先前往崔拉 (Treela)，休息並準備好所有的藥劑和卷軸以應付那人數眾多的修士，準備好了以後先睡一覺以培養體力準備大幹一場。



國王傳奇

完全攻略

循著樓梯進入地道，找到一間平房有一個人被關在裡面，於是用白色鑰匙把門給打開（此時要確定沒有修士在附近才行），那個人看到我先是一驚，隨即問我是不是為了消滅神殿邪教而來的，我當然說是的（Reply yes）。

十、最後提示

- ① 當年的冒險有一個重要的收穫時，趕緊就近找家旅店住宿一晚以儲存進度，以免因為意外而前功盡棄。
- ② 適時的服用藥劑以維持人物的生命力，俗語說有健康的身體才有美好的未來。
- ③ 當敵人群起攻擊你時，最好使用卷軸將敵人一起消滅，如此既節省時間又可保持實力。
- ④ 如果你不小心打了村裡的居民，最明智，到旅社睡一晚，隔天醒來保證一切仇恨都煙消雲散了，否則一定是過街老鼠人人喊打。

十一、結語

國王傳奇這個小型 RPG 基本上並不難進行，只是其中有些關鍵處如果沒人提醒很容易就忽略了。這個遊戲是筆者玩 RPG 遊戲以來最簡單而且也是唯一過關的遊戲，本來我對一般的 RPG 都已喪失了信心，玩過了國王傳奇之後，又讓我有了自信心。對 RPG 有恐懼感的玩者不妨試試這個 GAME，也許這就是你跨入 RPG 之門的船楫呢。

※附註：在初到之庫牢房的一樓小房間的桌子上有份綠色藥劑（Green Sero），喝之可恢復體力，約可使用 10 次。



地下室

「哦，那我可以幫助你，就當做是我對你的報答吧，我原本也是這神殿中的修士，但是我發現他們的教義是邪惡的，而且邪教又有謀反的計劃，所以他們把我關在這裡，怕我洩露了他們的陰謀。要有威拿教只有一顆用水晶製成的珠子了，它被隱藏在掌教的床下」。

然後我在樓頂找到了掌教的房子，進入房間在床底搜查（用 F2 指令）果然找到了神球（Sphere）。於是拿著神球到處找掌教在牀裡，最後在一樓東北方的房間中找到了掌教。使用神球的力量把他給消滅後，在地板上找到了黃金徽章，於是走上前去拿起了黃金徽章。



頂樓

由於將又貝魯斯王國的三項寶物都收齊了，於是使得王國脫離了黑暗邁向了光明。遊戲至此完全結束，看看你總共得了多少分吧！

第二天起床後把袋子再拿出來清點時，發現帶了太多的東西，於是決定把用過的兩把鑰匙留在旅店中，接著由直往北方的小路進入森林向北走，出了森林後，沿著湖走到了山谷裡，依照地圖在山谷大約中央的地帶找到了安哥神殿。

殿外有許多的修士要先避開他們，不到萬不得已不要和他們打，以保存實力。（如生命力不夠時，要先服下藥劑後再進入神殿，否則失敗的機率很大）。

找到了大門衝了進去，哦！怎麼沒人在裡面，接著聽到了一些聲響後，哇！怎麼有骷髏人神！趕緊趁他們未完全出現時將他們擊掉。

跑往西北方發現一處樓梯，趕緊往上跑，樓上有二名修士把守，把他們統統解決掉後，其中一位修士會留下一把白色鑰匙（White Key）。

拿著鑰匙趕緊下樓向前門走去，然後向西轉入一間小房間，裡面有一個修士把守著，由於解決不易，不得已使出一招秋風掃落葉的招式把他給幹掉了。並且在北方的牆上有一個拉桿（Lever），拉一下拉桿，地板上出現了一個階梯。

The Grey Abbot



安哥神殿



救美記(II)

一、前言

波斯王子 (Prince of Persia) 是近年來難得一見的好遊戲。其動作之細膩逼真令人嘆為觀止，加上支援 VGA 256 色顯示及魔奇音效卡，真可以說是視聽上的高級享受。

遊戲中除了許多令人驚嘆的遊戲內容外，就內容為大家作一說明。

本遊戲共分為 12 關，每一關都有一個出發的人口（第 1 關及第 7 關例外）及結束的出口（第 6 關例外）。在入口出口間有各種之障礙，如：武士、機關、陷阱、毒藥等，也有恢復主角體力之生命藥水，你必須找到並打開出口以便進入下一關，同時全部的時間只有 60 分鐘，你必須加快自己的腳步以能及時救出公主。

二、基本技巧解說

對開始玩本遊戲的人來說最大的困難，就是如何在不幸陣亡後均需由該關的開始位置重新打起。因此遊戲提供了儲存的功能。每次進入新的一關立即將遊戲進度儲存。

但基本上你還是必須熟練各種跑、跳、游泳等動作，否則你將無法完成任務。因此開始時儘量利用遊戲所提供的練習模式（1~4 關），將各種技巧熟練，如此配合上述技巧必定能達成救出的心願。

首先就跳躍技巧向大家作一說明。整個遊戲畫面部份可以分為一層，每層有固定地板的寬度，如果在前進的路線上已有被掉落的地板造成之空洞則必須以跳躍的方式通過。跳躍可分為二種方式：

1. 站立跳躍：可跳過一塊地板寬度的空洞，或跳過一塊地板寬度的斜坡。

2. 跑步跳躍：

可跳過一塊地板寬度的斜坡，或跳過一塊地板寬度的斜坡。

3. 跑步跳躍：

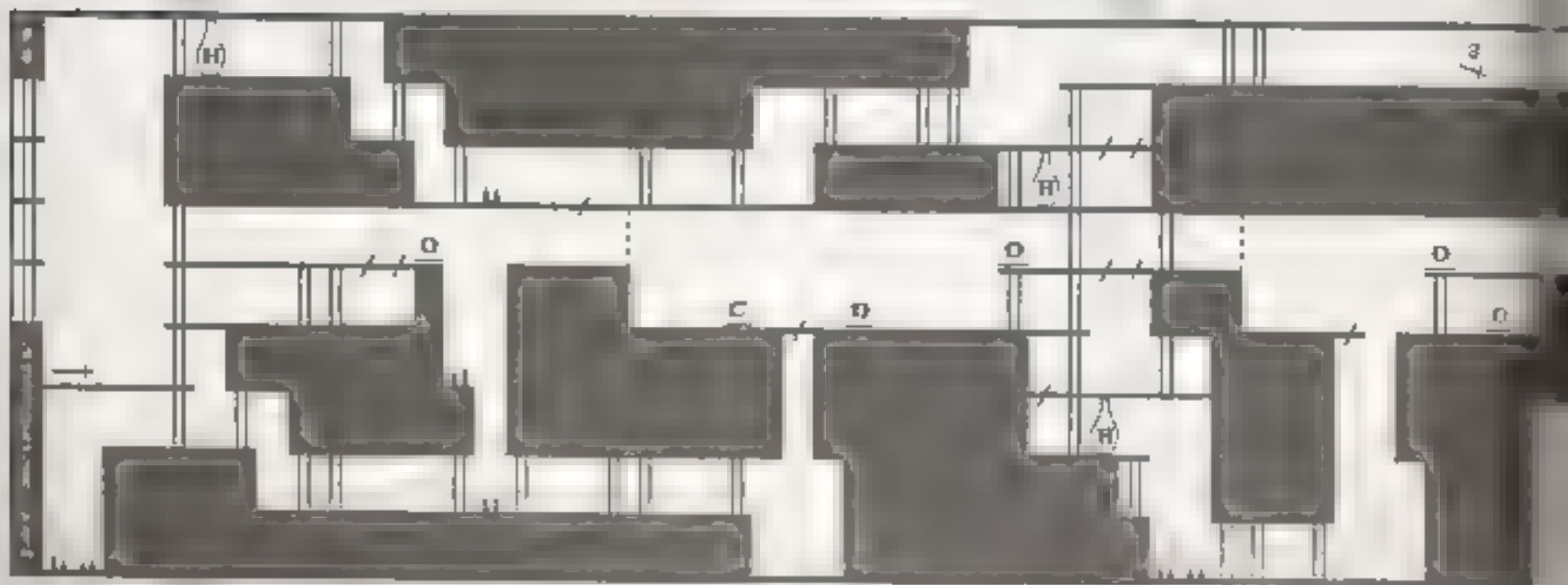
可跳過一塊地板寬度的斜坡，或跳過一塊地板寬度的斜坡。以上所講的跳躍高度均是以同一

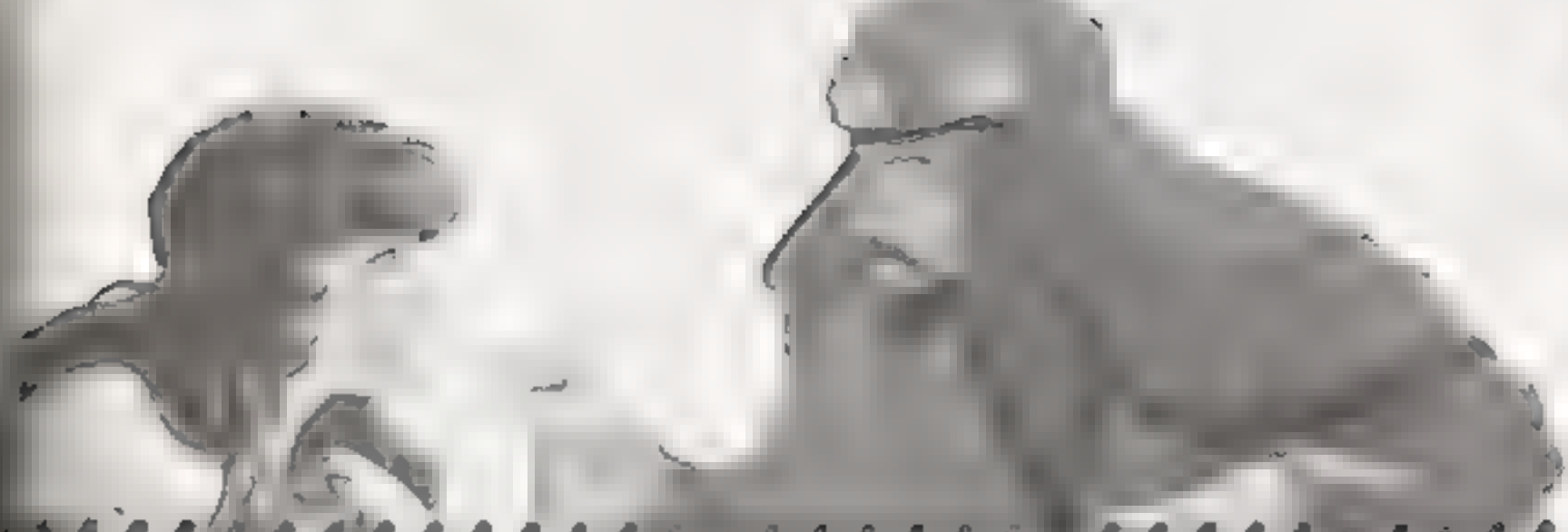
/林宏亮

波斯王子

第一關

A | B | C | D | E





prince-prince

47



第二關

由 M3 出發，經過兩塊鬆落地板後解決掉武士。

再向左進入 K3，如果生命點數減少可以到下層或 K2 去補充。（頂開上層鬆落地板的技巧：首先爬上 K3 上層，面轉向右方，向上跳一下，不要移到邊等跳，以免主角會落下到中層）再來進入 J3 中層按 **Home** **Shift** 到△點再以跳躍攀援方式進入 I2。

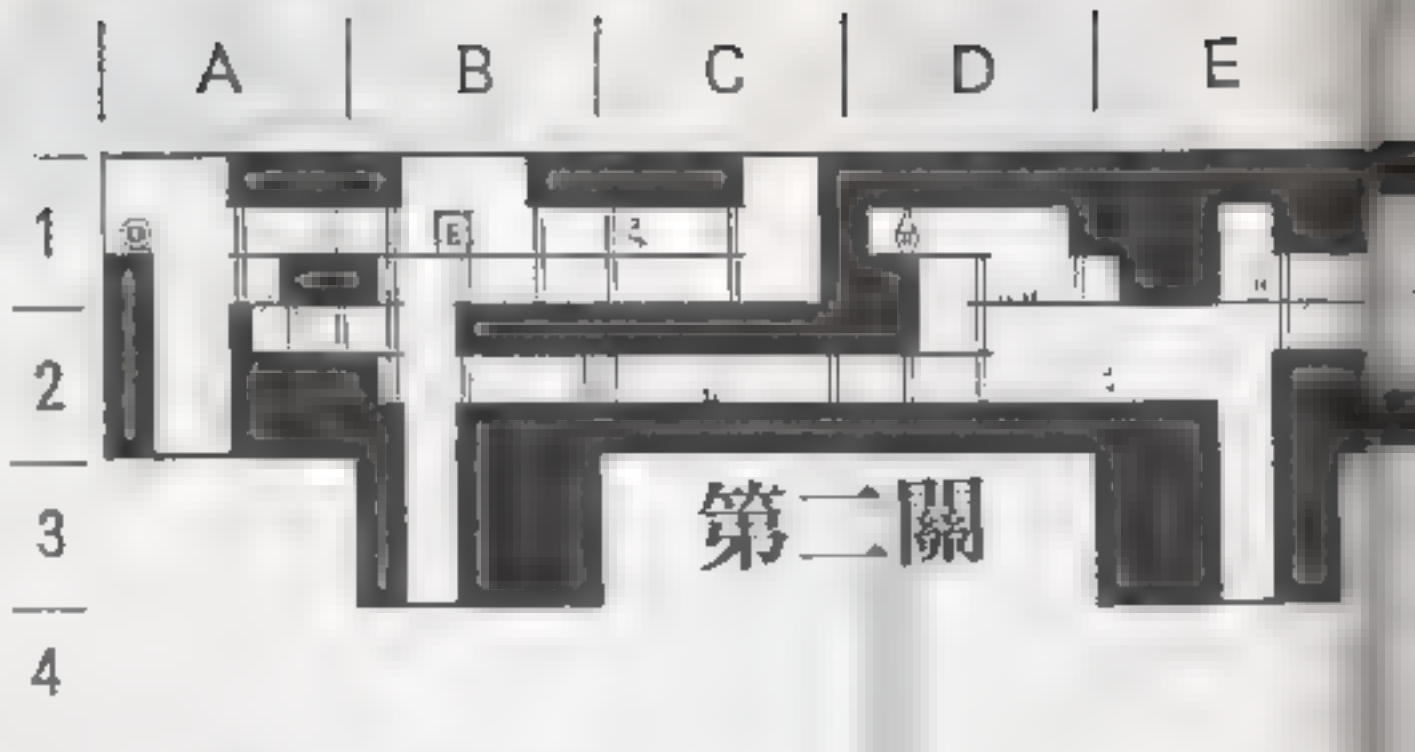
F2 處有一瓶藥水，右邊紅色的是生命藥水，左邊藍色的是毒藥，使用單色顯示器的玩家務必小心別喝錯了。進入 E2 後，以小步移到制口邊緣，再用立定跳躍方式跳下，以最快的速度攻擊衝來的武士。D1 有一瓶增加生命點數的藥水，如果要喝的話請注意 D1 下層的三處陷阱，小心上下（用爬下的方式而不要用跳下的方式）。

跳躍到 B2 左方後，可以向上經由 B1、C1 再到 A1 的開門處或是向左到 A2，頂開鬆落地板再向上到 A1，出口的開門踏板在 A1 的左方，請跳躍攀援住左方開關，再用立定跳躍方式回到右方，進入位在 B1 的出口。

第三關

本關可分為前半部、後半部，前半部要有迅速、確實的跑跳技術，後半部要有絕對精實的「攻擊前進」技巧。

首先向右進入 F3，爬到上層，再跳到右邊爬上 F2，到頂後向右跳

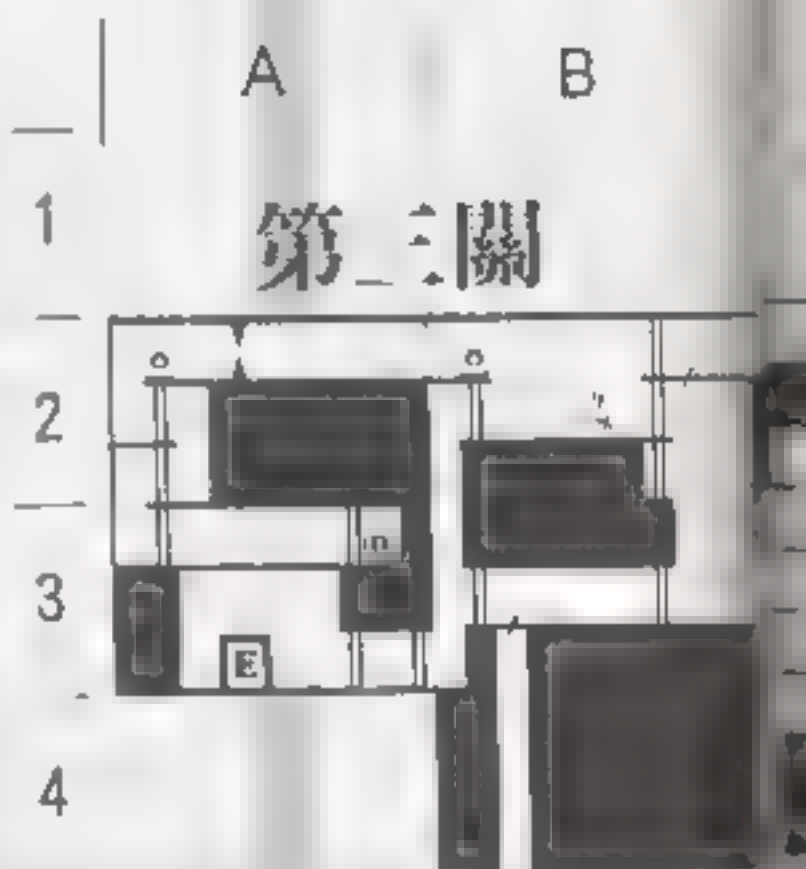


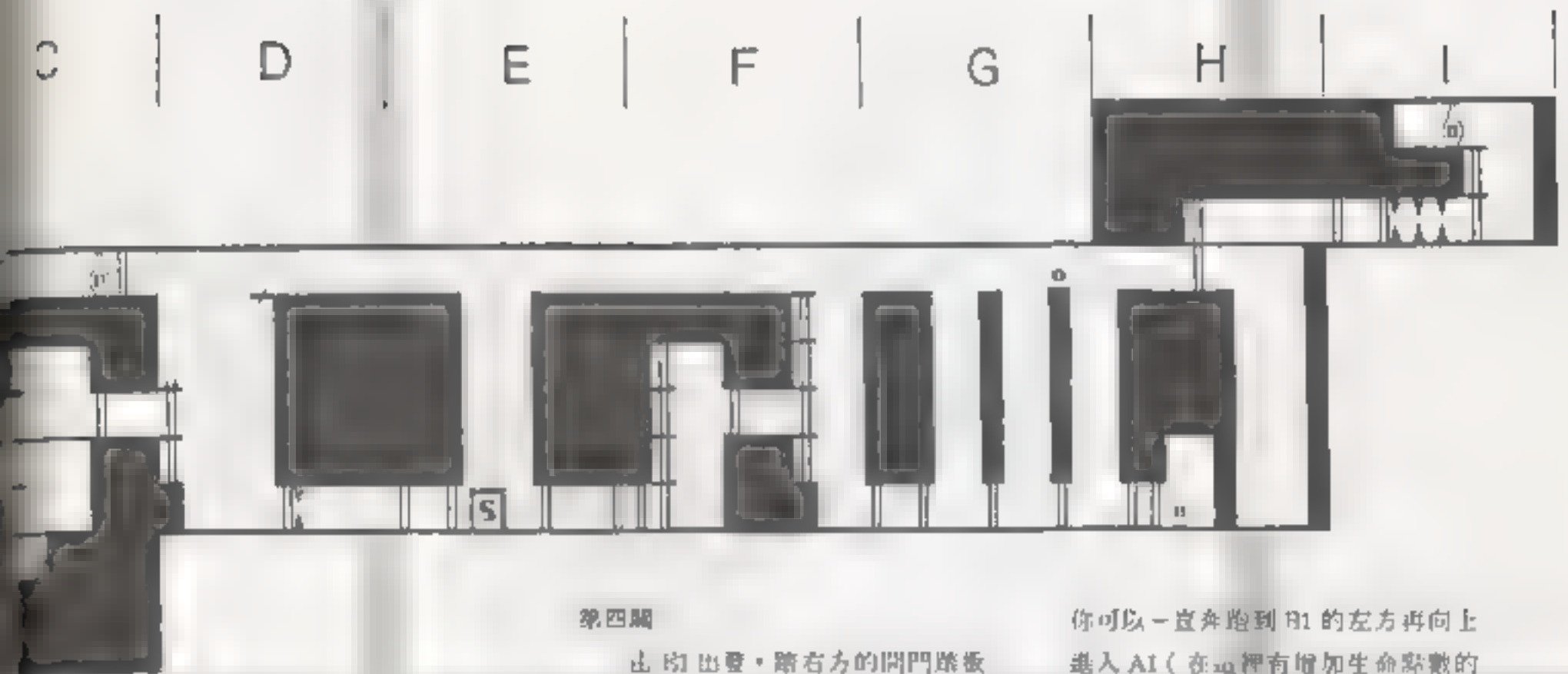
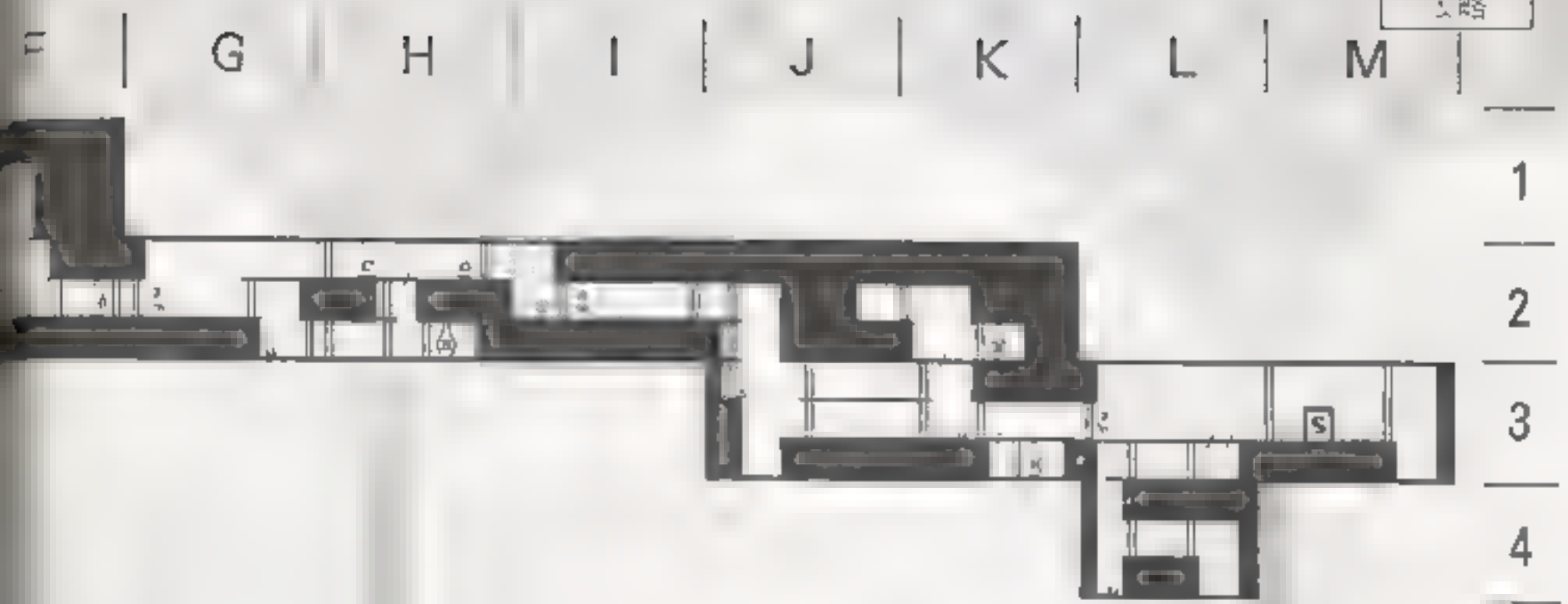
進入 G2，踩踏 C2 和 D2 開關門的踏板。（在 I1 處有一增加生命點數的藥水，可由 E2 頂落一塊鬆落地板進入 H1 再到 I1，連續三道機關鐵門務必小心謹慎）

站上 G2 的開門踏板後立即以小步移到踏板左邊，連續三次立定跳躍然後快速跑步跳躍越過 F2、F2、D2 的三處空洞，把身體卡在開門木柵下面攀住 D2 往上進入 C2。

沿著一路向左經 B2、A2 到 A3，路上打開出口的踏板（A2 上層右方），再依原路回到 B2，用爬下的方式下到中層，這時地上的骷髏會起立成為一名殺不死的武士，你必須將他逼到右邊讓他掉下去。如果此時生命點數只剩下一點則務必到 C2 補充下。

在 B3 你必須再將骷髏武士逼到左邊鬆落地板上令他落下無底深洞，然後進入 A3 的出口。





第四關

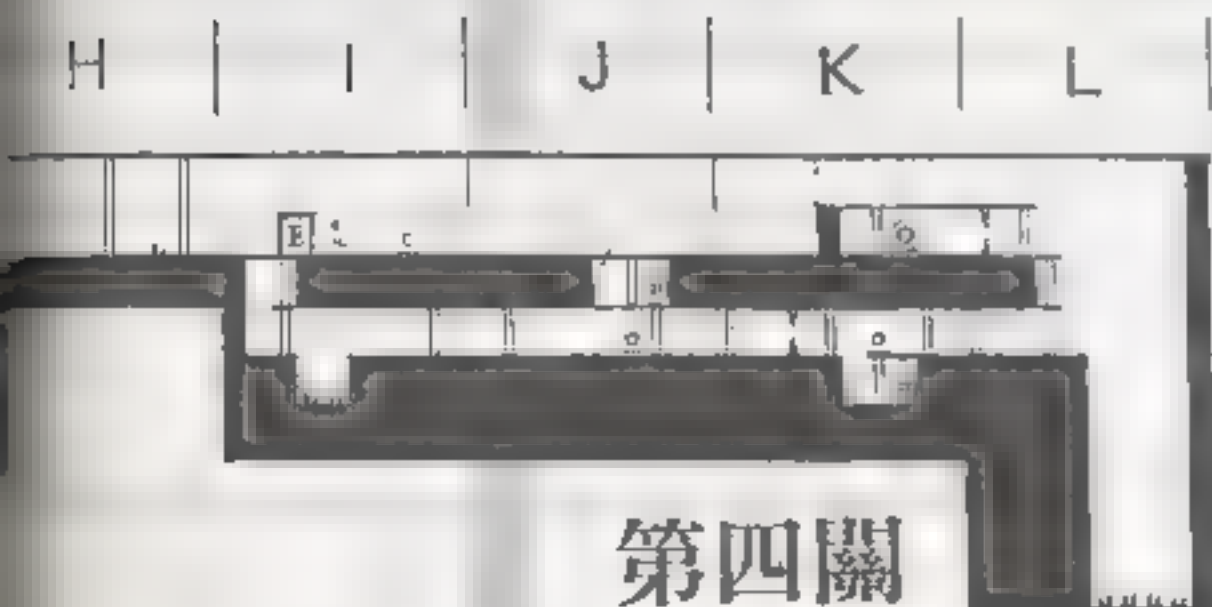
由 H1 出發，踏右方的開門踏板
向左進入 D1，再向左進入 C1，打開
通往 B1 的開門，越過開門踏板和懸
門劍的懸落地板及 B1 的懸落地板。

你可以一直奔跑至 B1 的左方再向上
進入 A1（在這裡有增加生命點數的
藥水），然後向右回到 D1。

如果你踏 C1 左方的懸落地板落
下則可以直捷下到 D2 再往右前進
否則就必須去踏位在 C2 的開門踏板
以打開 D2 通往右方的開門。

F2 的右方有一武士，最好先到
F2 的中層再爬到上層以安全通過機
關，打敗武士後進入 G2。進入 G1
後繼續向右經 I1、I1、J1、K1 到
L1 經過機關到 K1 中層打開出口
，再回到 K1 上層。

這時在中央左方會出現一面鏡子
，你必須用跑步跳躍方式通過，你的
影子將離你而去，請不用緊張，到
I1 的出口進入下一關。



第四關

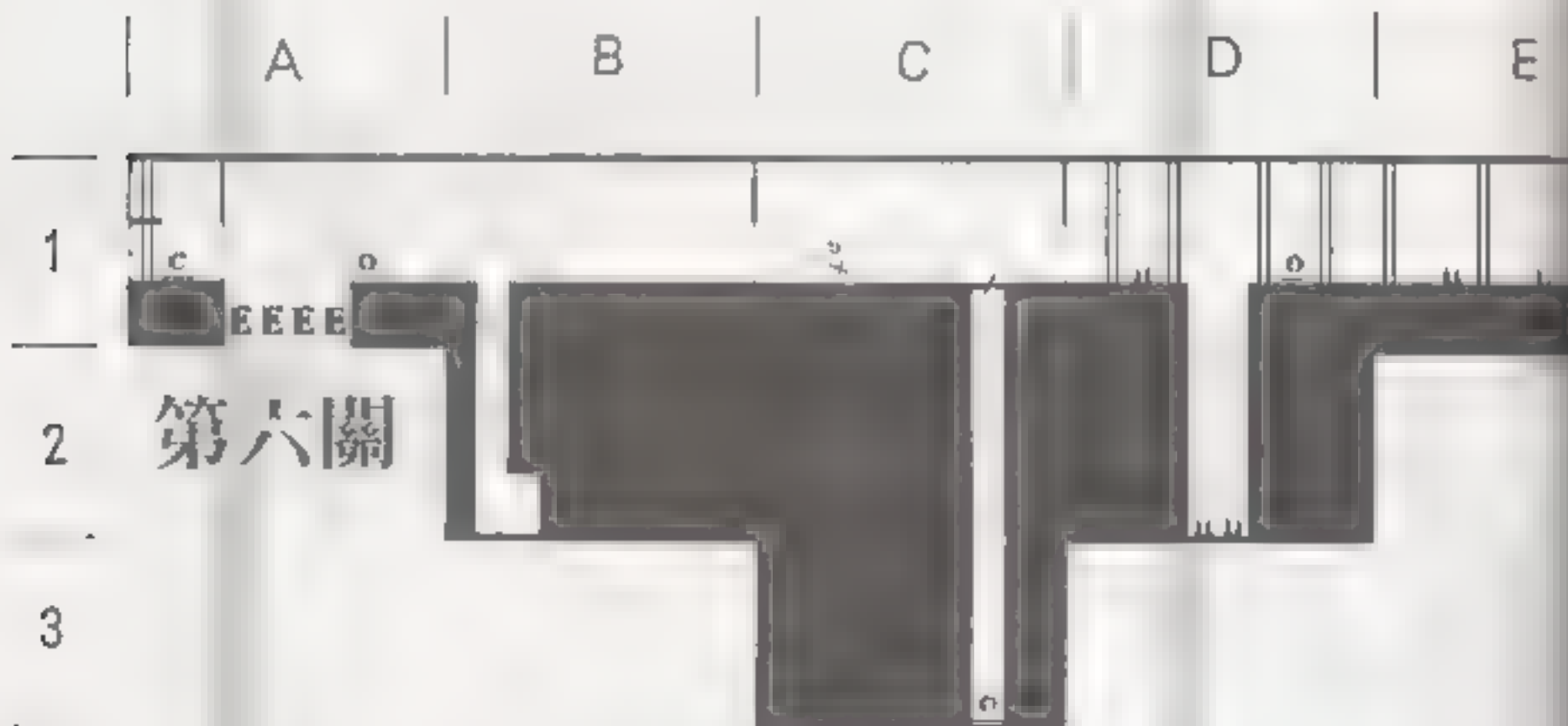
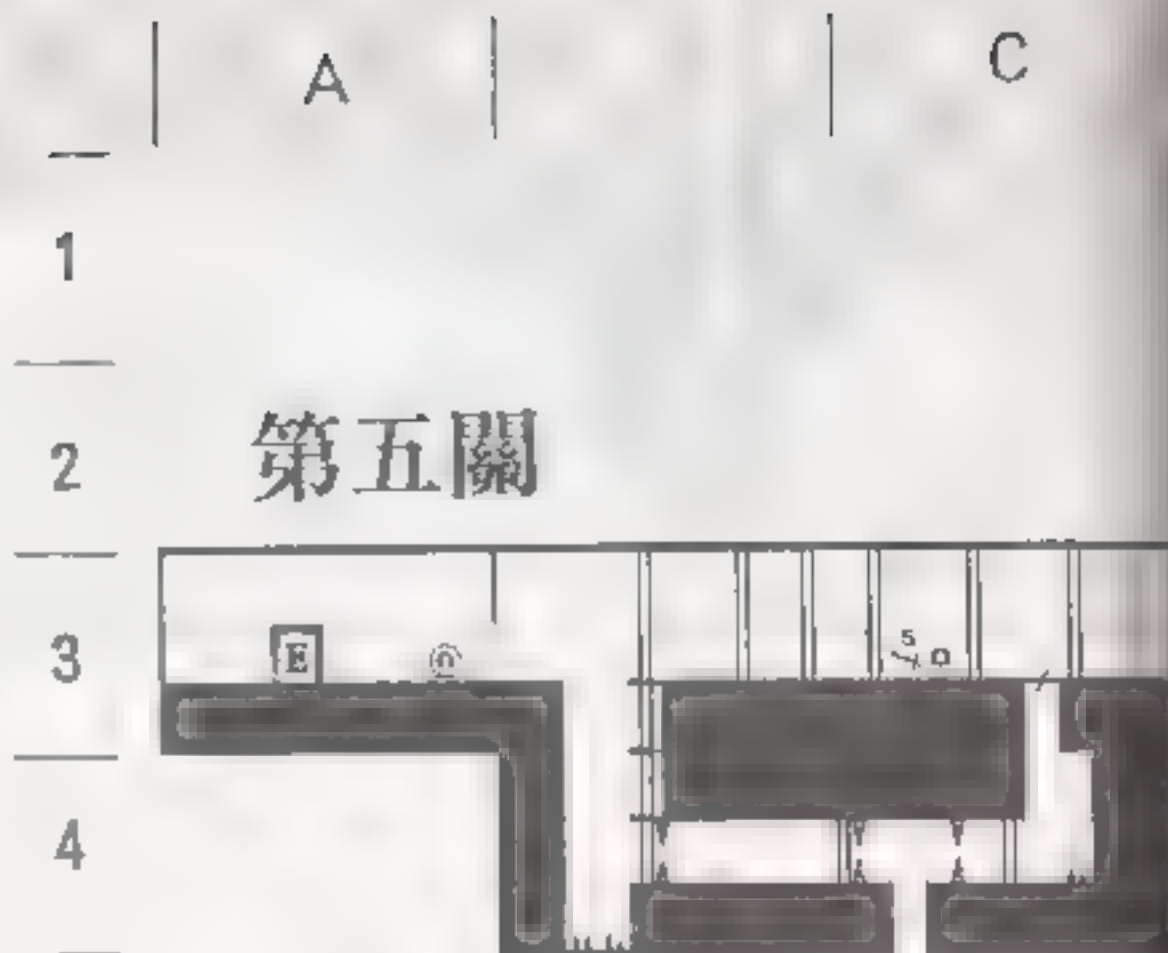


第五關：

由 G3 出發向左進入 H3，打敗武士後向上進入 H2，H2 的生命藥水會被你的影子搶先喝掉，因此可以直接由 H2 進 G2，再下到 G3 的上層向左進入 F3，打敗武士後（可以上到 F1 補充生命點數，但必須繞過 F2、G2 再回到 F3）向左進入 E3，再來的武士功夫更高，必須小心應戰。

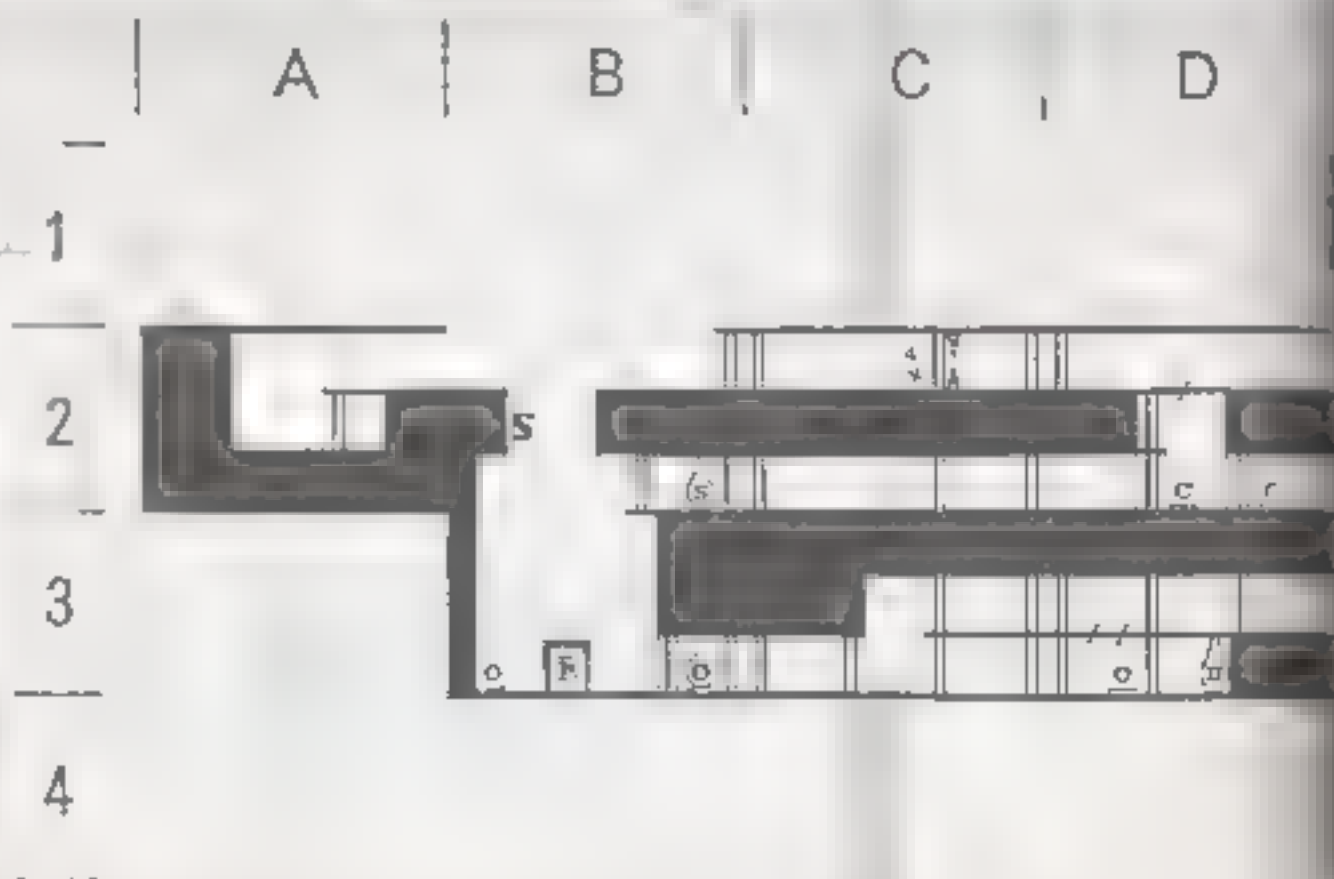
在進入 F1 之前有一瓶「藥水」。

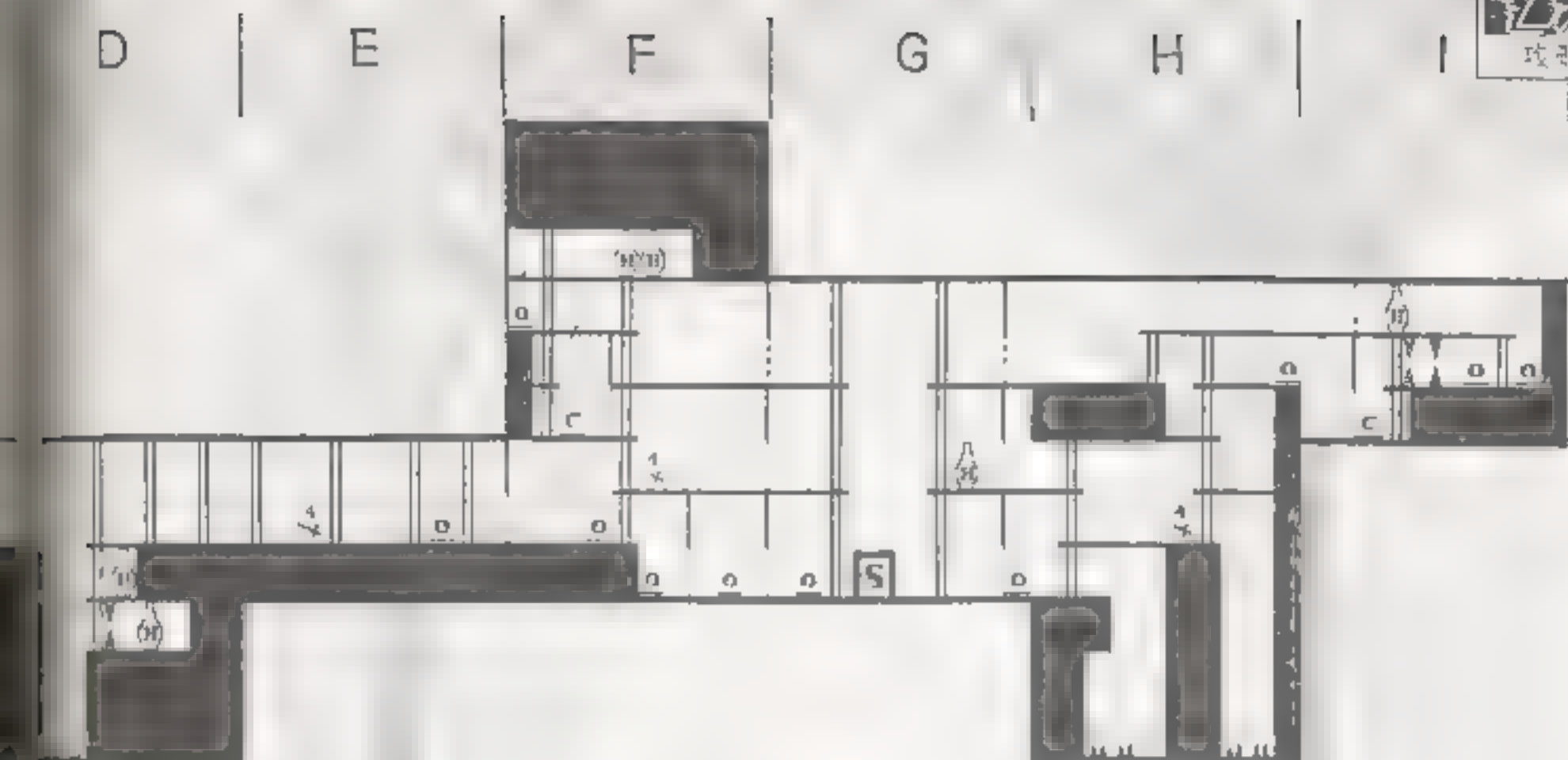
藥水，D4 還有一瓶，不過出來時請以小步通過機關以免落入陷阱 C3 的武士，請用猛烈攻擊的方式打敗他，再經 B3 到 A3 出口。



第六關：

最單純的一關。由 F1 出發，一路回到底層，打敗 C1 的胖武士是一個頂尖高手，必須連續地攻擊，小心防守才能將其打敗，到 A1 後只要往下跳，即可進入第七關。





第七關

一開始就馬上按下 [Shift] 鍵以
單住 B2 的邊緣，由該處到右方進入
12。解決武士後進入 D2，頂下中央
的懸落地板，斜壁往下層左方的開門
踏板。進入 E2 後頂下懸落地板向
下進入 E1，經過 F1、G1、G2 進入 H2
後要謹慎小心，以小步走到開門踏板
上，由該處踏過開門踏板，單到

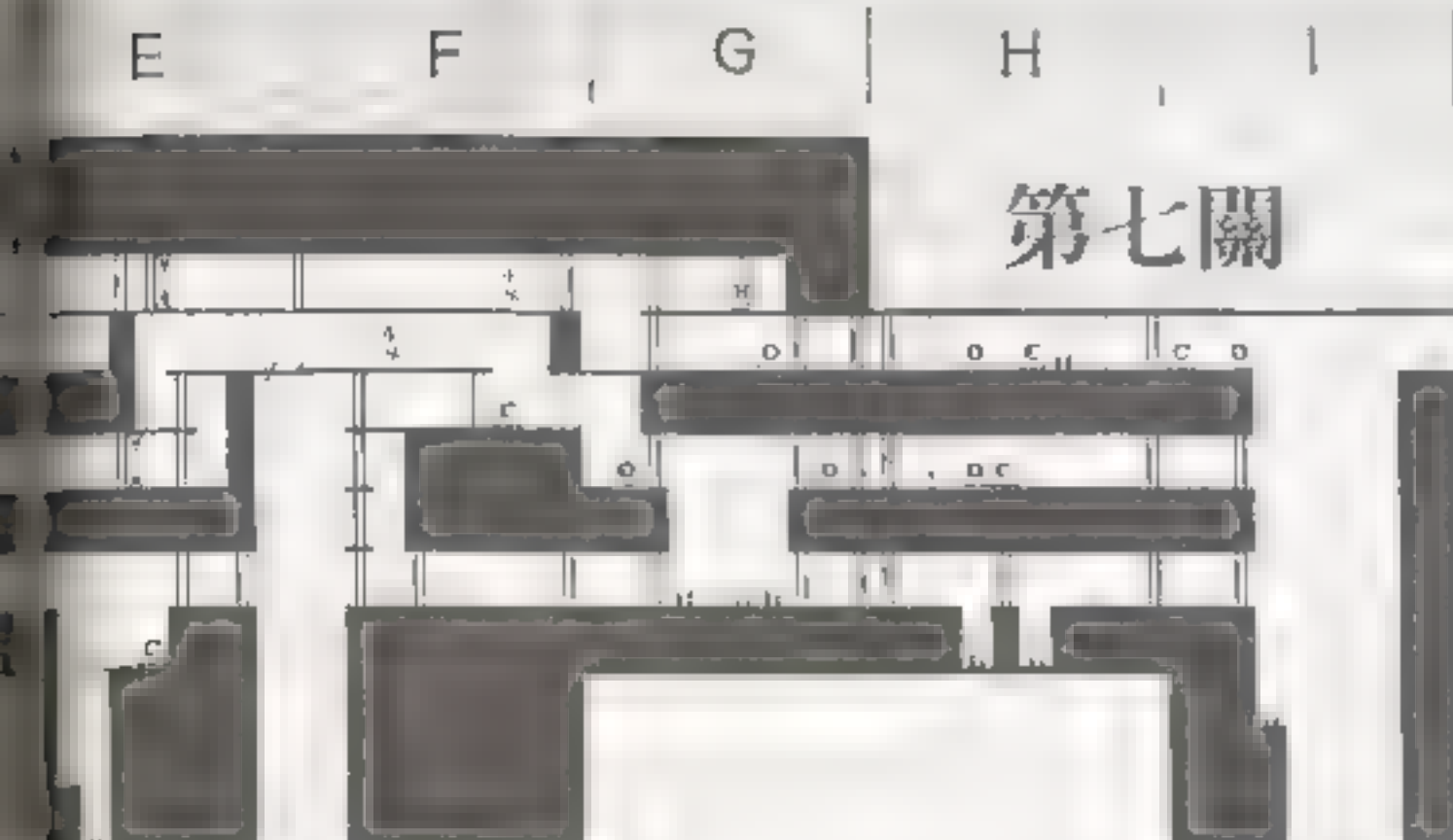
到 H2 後踏開門踏板（H2 下層
的開門——快速等式，單到左邊，
H2 下層，小心踏過開門踏板，快速
進入 G2，以跑步跳躍單住左邊的牆
壁再爬上進入 F2；如果你無法及時
踏過 H2 下層的三道開門則必須再下

到 H2 後，單到
到 H2 到
H2 下層通過右邊
開門，經 C2 到 B2
下層右方，喝下神
奇藥水，你便
可由向下跳躍，順
勢落到 B3，踏
左方開門踏板打開
右方開門，再踏開
門右方的開門踏板
打開通往下一關的
出口

此時你還可以用
用跑、跳的最快速
度衝到 D3 喝下增
加生命點數的藥水
，再衝回來進入下
一關。



第七關



豪英恩萊克 攻略 (二)

回到(11, 8)，半空傳來一聲
「邪惡軍團找到達加德
爵士(Sir Dargaard)之墓了」
(參見手札18)

由此刻到酒店可聽到傳言11、7
、35、24

「這是一項考驗，只有最優秀的
騎士才能通過」

七、達加德爵士之墓

走到(11, 12)，出現一名本
地先知的靈魂：「只有最優秀的
那騎士才能見到達加德爵士。退回去
吧，通過「榮譽」、「戰技」
「勇氣」一項考驗再來

我們只好退了出去(選 Yes)

不退出來也不行，這些靈魂不
能戰鬥，在(11, 12)此時
的能耐，根本不是對手，其實，根
本就和他們為敵，這些靈魂都是正義
之士，在此看守寶物，直到有志士能
人接收這世寶物為止

我們只好退了出去(選 Yes)

不退出來也不行，這些靈魂不
能戰鬥，在(11, 12)此時
的能耐，根本不是對手，其實，根
本就和他們為敵，這些靈魂都是正義
之士，在此看守寶物，直到有志士能
人接收這世寶物為止

走到(9, 8)，耳畔輕輕響起

勇氣測驗，開始。縱使有生命危
險，仍然勇往直前的騎士才能贏得別
人的敬

(9, 11)有一塊牆把關，「要
從此地過，騎士必須走過火圈」

當然選 Yes，結果騎士的 HP
減到 1/2

在(10, 10)中無法進行 Fix HP
Re，必須在(10, 10)加上才行

行至(10, 10)，身後傳來一陣
風「的」回頭一看，什麼也沒
有

(14, 10)又有一隻「狼」，騎士
再選 Yes 走過它，結果 HP 只剩 1/4

(9, 8)有一塊牆把關，「要
從此地過，騎士必須走過火圈」

當然選 Yes，結果騎士的 HP
減到 1/2

在(10, 10)中無法進行 Fix HP
Re，必須在(10, 10)加上才行

行至(10, 10)，身後傳來一陣
風「的」回頭一看，什麼也沒
有

(14, 10)又有一隻「狼」，騎士
再選 Yes 走過它，結果 HP 只剩 1/4

(9, 4)有一塊牆把關，「要
從此地過，騎士必須走過火圈」

當然選 Yes，結果騎士的 HP
減到 1/2

在(10, 10)中無法進行 Fix HP
Re，必須在(10, 10)加上才行

行至(10, 10)，身後傳來一陣
風「的」回頭一看，什麼也沒
有

(14, 10)又有一隻「狼」，騎士
再選 Yes 走過它，結果 HP 只剩 1/4

(9, 8)有一塊牆把關，「要
從此地過，騎士必須走過火圈」

當然選 Yes，結果騎士的 HP
減到 1/2

在(10, 10)中無法進行 Fix HP
Re，必須在(10, 10)加上才行

行至(10, 10)，身後傳來一陣
風「的」回頭一看，什麼也沒
有

(14, 10)又有一隻「狼」，騎士
再選 Yes 走過它，結果 HP 只剩 1/4

(9, 8)有一塊牆把關，「要
從此地過，騎士必須走過火圈」

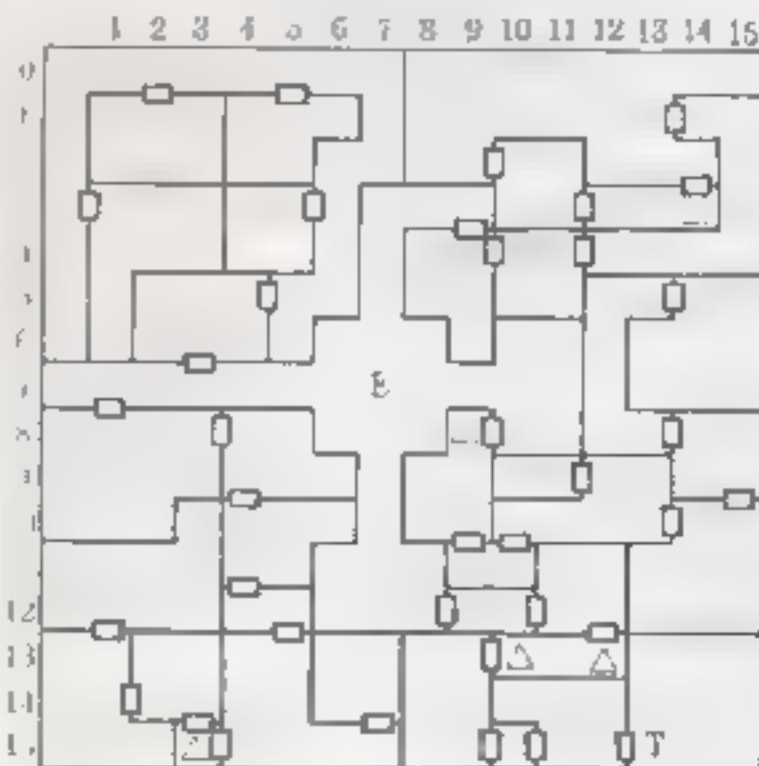
當然選 Yes，結果騎士的 HP
減到 1/2

在(10, 10)中無法進行 Fix HP
Re，必須在(10, 10)加上才行

行至(10, 10)，身後傳來一陣
風「的」回頭一看，什麼也沒
有



白怒火 & 南帝



達加德爵士之墓

- : 門
- ↑ : Exit / Enter
- T : 達加德爵士之寶藏
- △ : 訊息



自然是選 Right，拿他允許的那柄劍——哇，是 Long Sword+5耶！

守在（9，2）的魂魄一揮手便出現一幅景象，有個人被一群野狗逼進絕路。

那魂魄說道：「這個人手無寸鐵，必死無疑，就算手中有武器，也未必不會被狗咬死。你可願意把我們送你的那柄劍給他？」

事到如今，不選 Yes 也不行。

只見劍飛到那個人手中，而騎士也通過了「榮譽測驗」。可是 HP 為 0 的隊友卻依然如故，只好回到地面療傷再下來。

前進到（1，8），耳邊又響起話聲「『戰技測驗』開始。騎士只有馬革裹屍，沒有臨陣脫逃。

（4，10）有數名骷髏騎士（Skeletal Knight）擋住去路，其中一人馬一蹶，落石隨即墜了下來，大夥兒，他新說說：

「選？我們不付打不過（選 Attack）」

☆此處有 4 名骷髏騎士，HP=30，AC=2，手執 Long Sword。

通過這關，來到（3，15），碰上一群蜈蚣。雖然它們智能不足，幹不了邪惡勾當，卻會致人於死地，不除掉也不行（選 Attack）。

☆建議先把左上方路口的蜈蚣殲滅，讓後直線前進，來一打便全！對付眼前的蜈蚣。

（1，12）是這場測驗的承頭敵，一推門進去，四隻骷髏龍（Skeletal dragon）就遇到面前。

☆在隊員 HP 所剩無幾的情形下，建議在推門之前把會使用電術（Lightning Bolt）的法師調到第五或第六位，輪到他出手時便走到骷髏龍的側面，祭起閃電術，一整排骷髏龍統統「中獎」，無一倖免！

打完艱辛的這一仗，便通過「戰技測驗」。

☆建議回地面療傷、補充法術，再下來。

由於騎士已經通過二項測驗，（11，12）的守將便放我們過上

（12，13）處有聲音問道：「決鬥要遵守什麼規則？這種事啊，最清楚，我們便由他回答（用□□選騎士）。

來到（9，13）又有聲音問話

「你在會議上所有的行為舉止是什麼？」當然還是由騎士回答。

終於在（13，15）見到這位爵士的魂魄。他說終於可以安息了，然後送給我們「榮譽等 6 吋索蘭尼克板甲（Solamnic Plate）、Long Sword+2 和力量腰帶（Girdle of Gunt Strength）。

轉身出來到了（12，15），便碰上一群龍人開口向我們要寶物。給他一笑話，好讓他們試試寶物的威力。

八、食人鬼基地

（Ogre Base）

回到第二屯墾區，卡爾爵士便送給我們一張紙條（參見手札 62），要我們往東北方去找食人鬼地。

出屯墾區往東北兩格，再一東一格，便來到食人鬼基地。

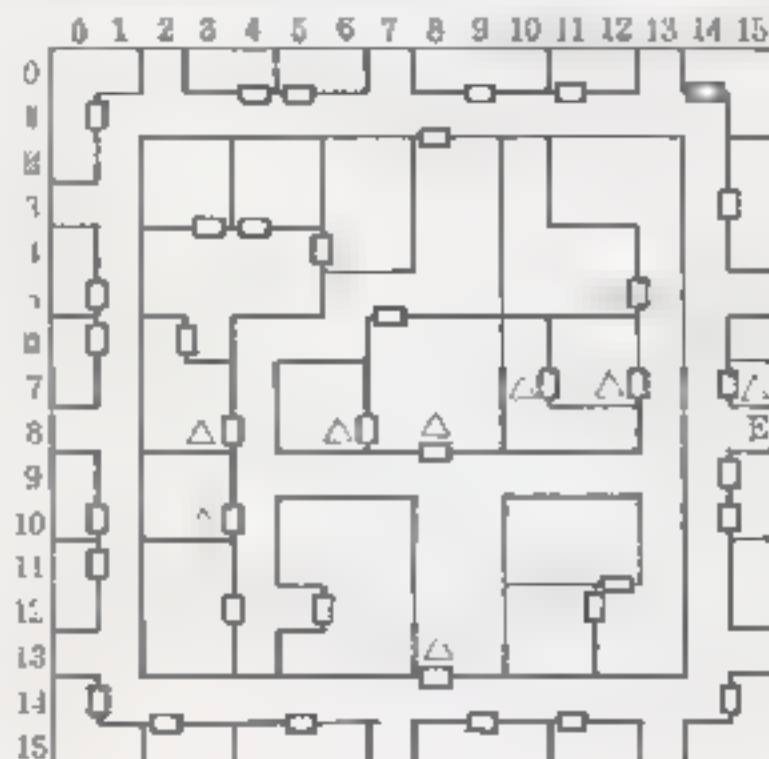
在（15，7）遇到一名年老的食人鬼。他識破我們的身分，不，4 哩南！來抓，原來是要我們交出摩多 Morog 為國的證據——阻止暗殺國王的行動（選 Yes 聽他說，參見手札 61）。說要把刺客的頭骨卡了我們



這個暗器真好用，幾乎可以通行無阻（遇到巡邏隊，選 Greet 即可平安通過）。

從（8，13）進入一洞，門口警衛以為我們是刺客，便說——其他的人都擠緊到這事的座下裡了。

（8，6）是「食人鬼大廳」，我們尚未找到摩多那變態的證據，無法抵穿防



食人鬼基地（Ogre Base）

謀，只好退了出來（選 Leave）。

（3，10）躺著十來具屍體，像是某人的貼身衛兵。

（3，12）和（6，12）都有士兵在，暫且不理他們（選 Leave）。

（12，7）有一群婦人忙著刷洗東西，看到我們，嚇得往後退，等我們表明身份，她們才說：諸傳初客已將入莊園了。

老天不負苦心人，終於在（11，12）的床底下發現好幾大袋埋著多把有價值的銅幣，鐵證如山，看來怎麼辯解？

再從（8，8）進入會客廳，當面揭穿摩沙的陰謀（選 Greet，再選 Tell about assassins）。

摩沙立刻命令部下攻擊我們，說：「你們別想逃脫，你們是敵人。」

摩沙的部下都被我們殺了，無法再狡辯，只好三十六計走為上策，不料卻被察覺。至此摩沙謀殺一事已無庸諱，摩沙也逃跑了。

此時時間隔四小時，摩沙在兩排舍人之間，分不清哪邊是敵，哪邊是友。可以等敵人出手，也可以施展祝福術，受到祝福那方便是友。

解決掉他們，事情並沒有結束，刺客跟著衝進來，有波札克人、奧洛克人和西維克人等。

除掉這群刺客後，國王格瑞夫西克（Gravnak）請我們到辦公室談（選 Yes 跟他進去）。由於彼此有共同的敵人——摩沙，所以他提議暫時結盟。（選 Yes 聽他說）

九、再度練功

回到第二屯墾區，卡爾爵士說派往第三屯墾區的使者一去不返，要我們去查查，並交給我們一張地圖（參見手札86）。

第二屯墾區的西維克人實在難打，雖然隊伍中的騎士已是第五級，還是很難獲勝，只好再到野外練功。

本遊戲的作戰經驗值是取決於敵人留下的金錢，例如得到1000白金幣

，經驗值約可增加500。

到那裡找肥羊（既好宰，留下的錢又多的敵人）呢？從美如斯畫一條直線到奧克邊，此線以來的敵人較強，不要去，以西側只有貝拉人、奧克、山丘巨人、卡帕人和舍人等，以上連冒險隊的實力，用「Alt」

「動作表」，輕鬆地殺光這些敵人，又以山丘巨人最有錢，所以建議多在山丘地區遊蕩，等他們出現。（廢話，不然為什麼叫做山丘巨人？）

這次一不做、二不休，把所有隊員都練到最高級！

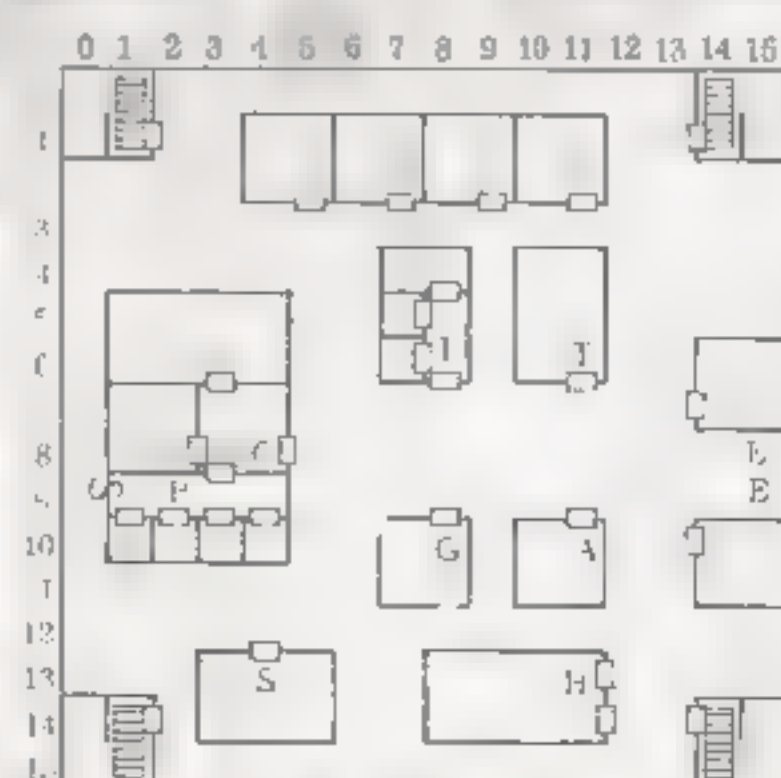
空間電術（Lightning Bolt）一定要學，越多人會越好。

十、第三屯墾區

（Grifard）請到位於（4，8）的邪惡勢力手中（選 Listen，參見手札87）。為了他交給我們一張地圖（見手札13）。

你不說，我們什麼兒查。酒店（在（11，6））無所獲，倒是進佔房間（（8，4）、（7，5）、（7，6）三處皆可）休息時，碰到一名衣衫襤褸的衛士，聽他說才曉得此地已落入邪惡勢力手中（選 Listen，參見手札87）。為了他交給我們一張地圖（見手札13）。

你不說，我們什麼兒查。酒店（在（11，6））無所獲，倒是進佔房間（（8，4）、（7，5）、（7，6）三處皆可）休息時，碰到一名衣衫襤褸的衛士，聽他說才曉得此地已落入邪惡勢力手中（選 Listen，參見手札87）。為了他交給我們一張地圖（見手札13）。



第三屯墾區

敵人要緊。我們急急趕到（0，9），穿越密門到了（1，10），果然有許多衛士囚禁在此。從他們口中更瞭解事情發生的經過（參見手札8），可是卻得不到幫助，因為他們的孩子被關在城北屋子裡。

好吧，救人救到底。從密門出來，殺掉（9，4）處的衛兵，再闖入（9，2）解救那群孩子。

我們救孩子們躲藏好，再回到（1，9）。衛士們得知孩子獲救，欣喜若狂，再無他慮，勇敢地從密門殺出去。

我們打算用「空間電術」，使朝反方向走，先到（3，5），聽他正跟別人說：摩沙和卡爾爵士的計畫是走（Sanction）。

卡爾爵士上來了，非叫人通報他得見，Jadefang）。

（3，6），果然發現一隻怪獸，它就是傑得凡。傑得凡對我們冷嘲熱諷（參見手札22）才擲中攻擊。

金建議在戰鬥之前，把會從間電術的法師調到第九或六位，以便側向攻擊。

摩沙倒沒被殺，傑得凡一死，摩沙就逃跑了。

居民紛紛向我們道謝，新任指揮官並送我們幾樣魔法物品（其中之一是 Mace of disruption）。

- 門
- G 雜貨店
- 中密門
- 目 樓梯
- A 武器店
- P 監獄
- T 酒店
- S 儲藏室
- E 出／入口
- I 旅店
- H 馬廄
- C 指揮部

十一、傑利克 (Jelek)

回到第二屯墾區，卡爾爾主要我們查探傑利克。

一進入傑利克就被座上的土，解釋了一大堆，就是要派個人(史奴拉，Skyla)與我們同行(參見手札17)。

史奴拉說他有個朋友在賣許多有價值的東西(參見手札76)，接著拿山地圖(見手札45)。

在往他朋友住處的路上，史奴拉好幾次神祕兮兮地去而復返，到了目的地(10, 14)，才知道這是史奴拉設下的圈套。

正當動手之際，有一名女孩向來相助，叫做 Mysellia (參見手札59)。我們讓她加入隊伍(選 Allow her to join)。

Mysellia 說城東北有一安全之地，我們往東北走，結果在(13, 5)發現一名老劍客。他很高興我們的造訪，把最近發生的奇怪事都告訴我們(參見手札28)。

告別老人，從(11, 5)進入墳場，西行到(2, 8)，再北進到(2, 2)。

看到卡爾爾，想去找他談話，手札(2, 1)堆放著從墳場挖出來的

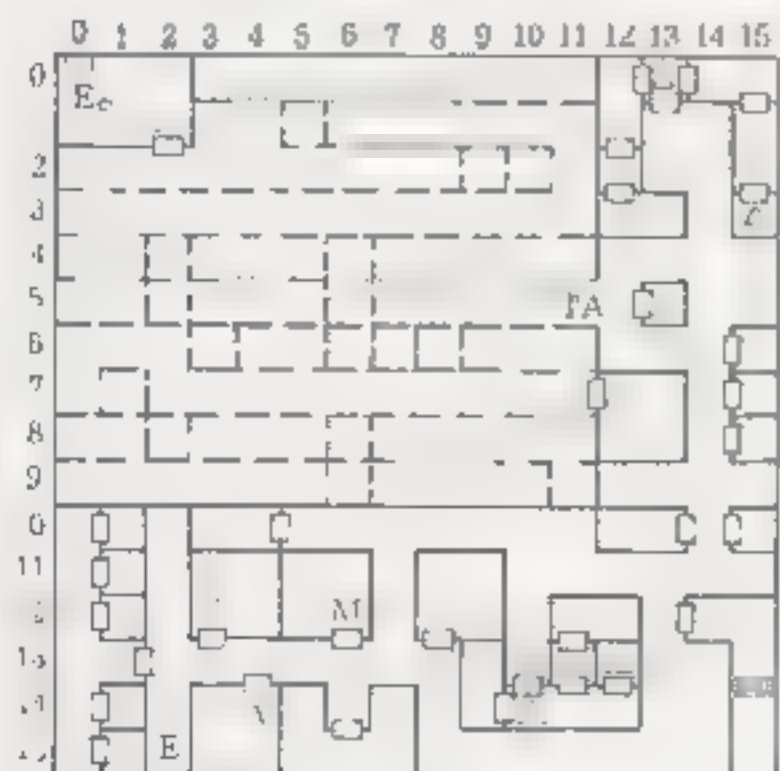


屍體。正當著，這些屍體忽然化作殭屍攻擊我們。所有殭屍在殭屍之後可得到 Wand of fireballs、Potion proof vs poison 和 Scroll of prot dragon breath

回到墓到(12, 7)，發現一頁手札(見手札7)

至此到(6, 12)武器店可買到 Darts +1、Arrow +1；到(8, 12)酒店可聽到關於 4、21、31、8 札

此地方已了，我們決定回第二屯墾區，Mysellia 則留下來。



Jelek (傑利克)

- T 商店
- I 旅店
- M 魔士物
- TA 墓地
- A 武器店



十二、卡爾爵士被俘

回到屯墾區便發現房舍遭人縱火！

瑪雅 (Maya) 急奔過來說多里尼率軍來攻，並嚇走卡爾爵士。她要救他回來。說著便奔出屯墾區。

我們趕緊到指揮官辦公室一探究竟。擔任指揮官 Mathias 爵士証實此事，卻說什麼在不妨礙多里尼計劃的前提下，容許我們打聽卡爾爵士的下落。

出了辦公室就遇上前面提到的瑪雅。她說卡爾爵士被抓到內拉卡去，希望我們助她攻破該部。我們當然一口答應 (選 Yes)。

在進指揮官辦公室之前，可在酒店聽到傳言 33、55、43 和 18。

十三、內拉卡 (Neraka)

瑪雅帶我們趕到內拉卡，在 (15, 7) 查看一圈後，她說南邊應該有個秘密基地。

瑪雅說的沒錯，(13, 8) 正是秘密基地入口。我們一扎守南邊土手，瑪雅便帶我們進去了。

戰鬥結束，瑪雅要我們保守秘密，以免卡爾爵士難堪。

(11, 9) 處擺了一張大桌子，上頭有一束紙 (參見手札 17)。

(10, 13) 是處軍營。我們殺光角士再往裡闖，果然在 (8, 11) 找到首領。他有活命的機會嗎？

走到 (8, 14)，竟然看到卡爾爵士滿身是血，從樓梯上滾下來！他掛著最後一口氣說話 (參見手札 19)，然後就死了。

瑪雅悲從中來，立誓手刃多里尼替卡爾爵士報仇，接著她起定勁便穿而進。

我們趕從卡爾爵士遺體，從 (7, 14) 下到監獄救人。

十四、內拉卡監獄 (Naraka Prison)

闖過 (9, 7) 幽暗來到 (11, 6)，竟遇上塔尼所 (Tams)，原來他是混進來救人的 (參見手札 74)。他要我們將南邊平房的人救出來，然後向南、向西行，分散敵人的注意力。

我們照他的話闖入 (13, 10)、(11, 10)、(10, 10)、(10, 13)、(11, 13) 和 (14, 13) 等處，將囚犯一一救出，然後從 (14, 13) 向南行。

台該典獄官倒架，費盡我們在 (6, 12) 找到他。當他絕無活命之理。他死後，我們在他身上找到一封

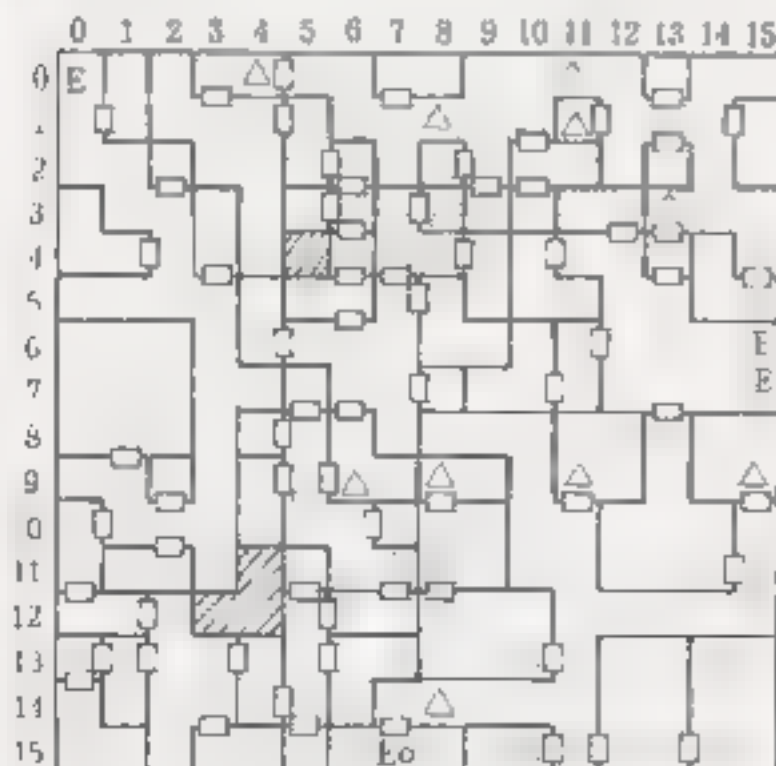


(參見手札 60)。

典獄官死是死了，卻養了兩隻怪獸在 (3, 14) 等我們！

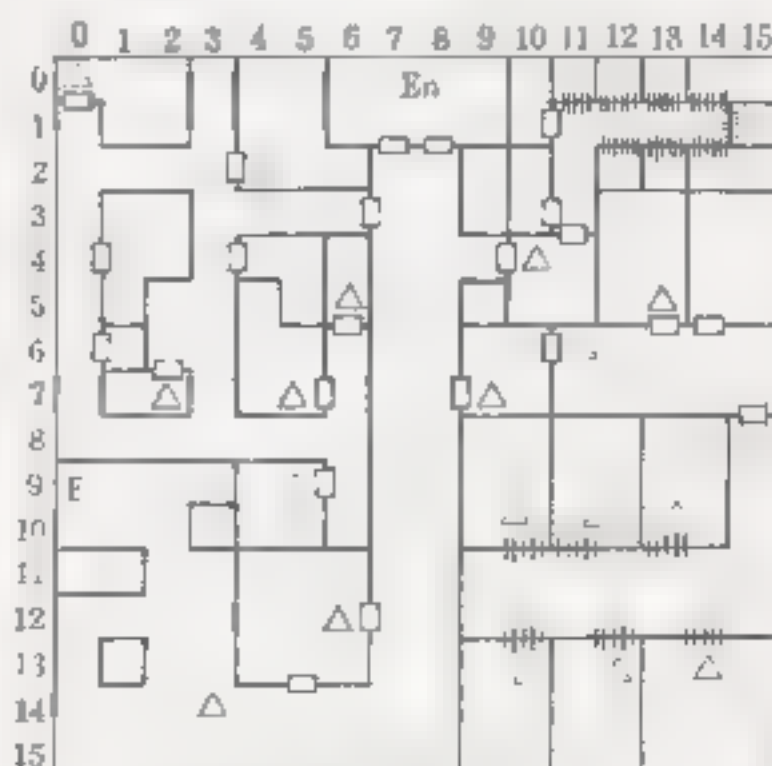
(0, 9) 是出口。在出去之前，我們發現旁邊有個好大的洞穴，裡頭都是毒蛇！

〈待續〉



內拉卡 (Neraka)

□ E Exit/Enter Eo→En 不可通過

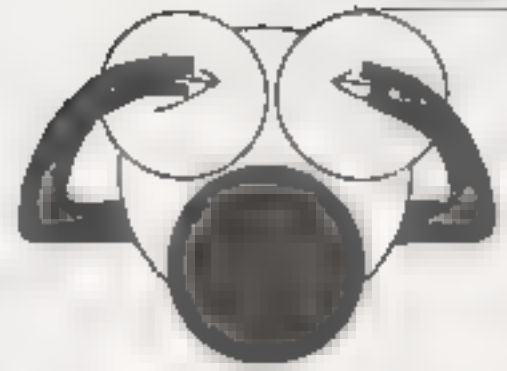


內拉卡監獄 (Naraka Prison)

幸 牢門 En Enter



遊戲子



過關路線(二)

Devil&長山風

第二十一關

▲	碎 ^A	中	碎	小 ^D	碎	中 ^E		
★		小 ⁴		小 ³		小 ²	碎	人 ^H
小 ⁵		碎 ^B	中 ^C	碎				小 ¹
中	碎					碎 ^F	碎	中
	(小)	地						

說明 ▲表起點，★表小終點

依 A→B→C→D→E→F 路線走去爆破 1，扳動 H。

接著爆破 2、3、4、5。

() 內之物品及虛線之方格是扳動開關後才出現的。

第二十二關

▲	人 ^A	人 ^B	地	(音) ³
小		人 ^C		人 ^D
		人 ^E	人 ^F	人 ^G
地				人 ^H
(小) ²	冰	冰	人 ^I	人 ^J
		音	人 ^K	人 ^L
小 ⁴	★	碎	人 ^M	人 ^N

說明 此關時間非常緊迫，應特別小心。

爆破 1，扳動 A，接著扳動每個新的開關。

扳動 B，爆破 2，先不要扳動 C。

扳動 D，上去爆破 3，再扳動開關，下來爆破 4。

第二十三關

▲		碎 ^A			人 ^G
碎		碎			冰
	小 ^J	中 ^H			人 ^I
碎					冰
中 ^D	小 ²	碎 ^E			人 ^K
		碎			冰
人 ^F	小 ¹	中		★	(小) ⁴

說明，依 A→B→C→D→E 路線行進。

爆破 1，扳動 F，接著爆破 2、3。

走去扳動 G、H、J、I、K，然後爆破 4。

第二十四關

		小	人 ^A	小		地	小		
人 ^B		中	人 ^C	小			中		人 ^D
小	小	小	小	小	中	小		大 ¹	人 ^E
大	小		中	小			小		▲

說明 扳動 A、B，爆破 1，走入 C。





第三十五關

▲		地	地			地				地				
大		大	地	大		大		大		大		大		大
地		地	地	地		地		地		地				
大		大	碎	大		大		大		大		大		大
地		地	地	地	地	地	地	地		地				
大		大	地	大	地	大	轉	大		大		大		大
地		地	地	地	地	地	轉	地	地	地				
大		大	地	大	地	大	轉	大	地	大		大		大
地		地	碎	地	碎	地	轉	地	地	地		碎	碎	碎
大	A	大	碎	大	碎	大		大	小	小	小 ^H	碎	碎	碎
地		碎	地	地	地	地		地	地	地	小 ^I	★碎	碎	碎

說明：走到 A 轉彎走到 B，爆破 1。

第三十六關

▲	地	小	中		中	小	■	車
冰	變	變	冰	碎	冰	變	變	中
冰	變	變	小	冰	小	變	大	冰
冰	小	大 ^C	變	小 ^A	變	變	變	冰
冰	變	變	變	中	變	變	大	冰
A	冰	車 ^B	冰	冰	冰	冰	冰	中

說明：走到 A，轉向 B，轉向 C，
等變化彈變最小時去爆破 1，往上走。

第三十七關

	碎	碎			小 ^I
碎	碎	碎	碎	冰	碎
	碎 ^E			碎	冰
碎 ^G	碎 ^F	碎	碎	碎	
	碎	碎 ^I	碎 ^H	碎 ^J	▲

說明：從 A 走到 B 經由 C 去扳動 D，
經由 E→F→G 去扳動 H，
經由 I→C 去扳動 J、K，
走入 C 傳送站，爆破 1。

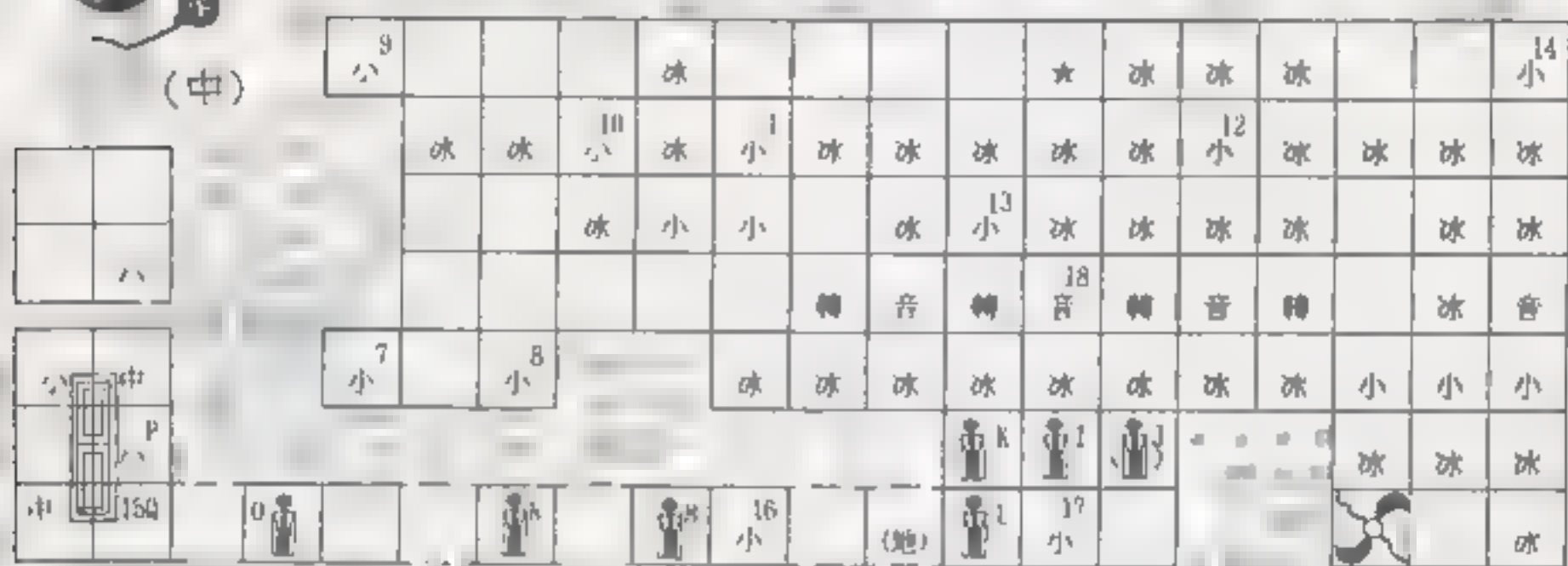


第三十一關

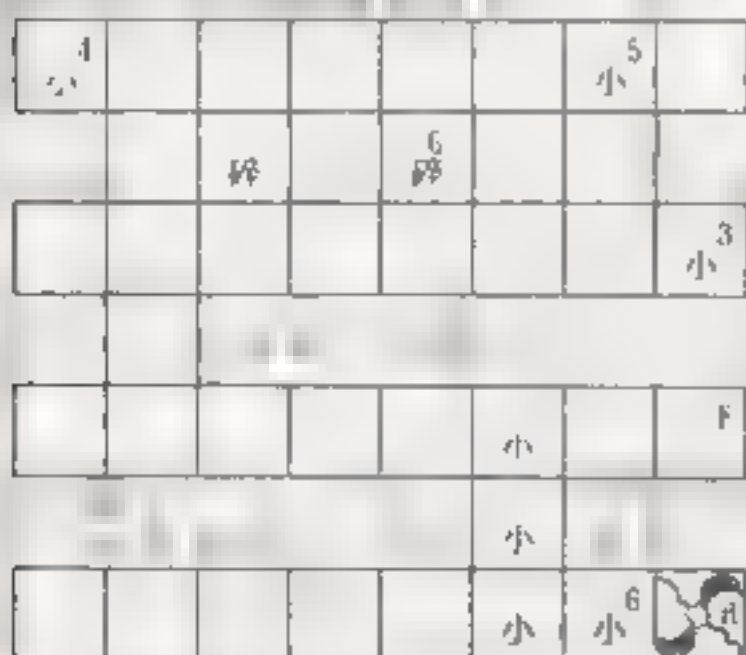
(左)



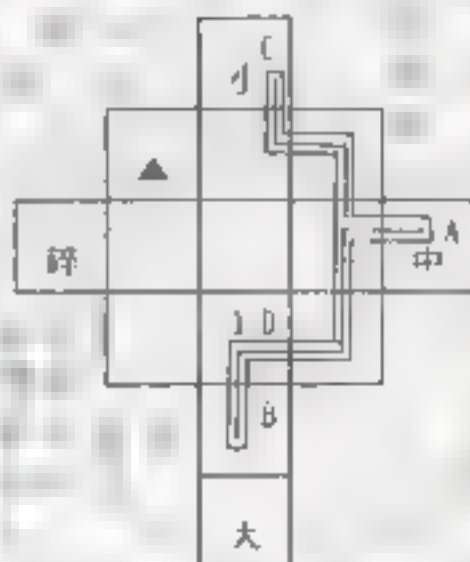
(中)



(右)



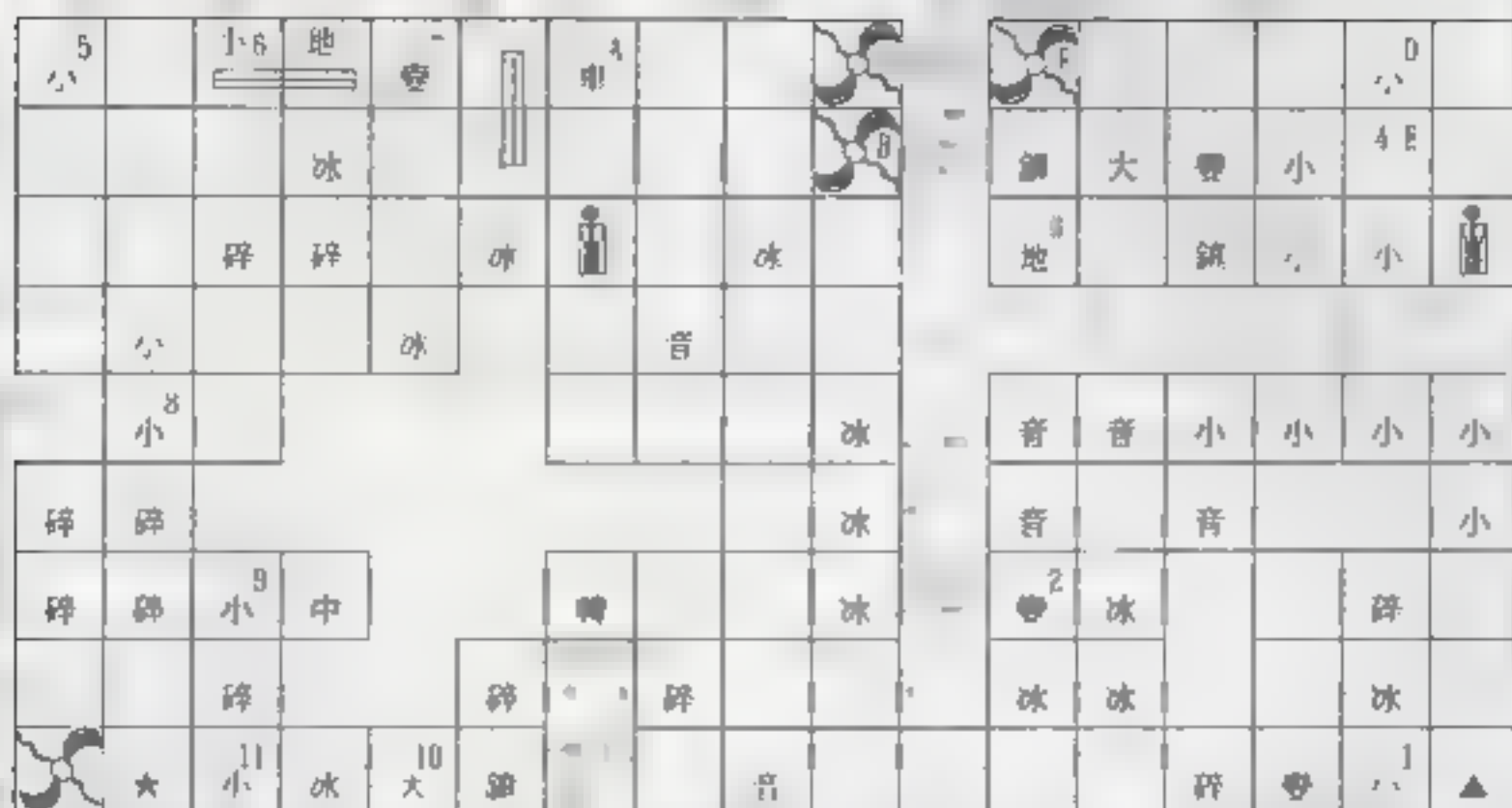
第三十二關



說明 將 A 之小炸彈移至 B，爆破 1。
將 C 之大炸彈移至 D，爆破 2，走入 E，傳至 F。
往上走去爆破 3，注意退電彈，經由 G 走上去爆破 4。
爆破 5、6，進入 H。
依序爆破 7 至 14 之炸彈，再依序扳動 I 至 O 之開關。
將 P 之小炸彈移至 Q，爆破 15。
往回走，依序各個爆破，

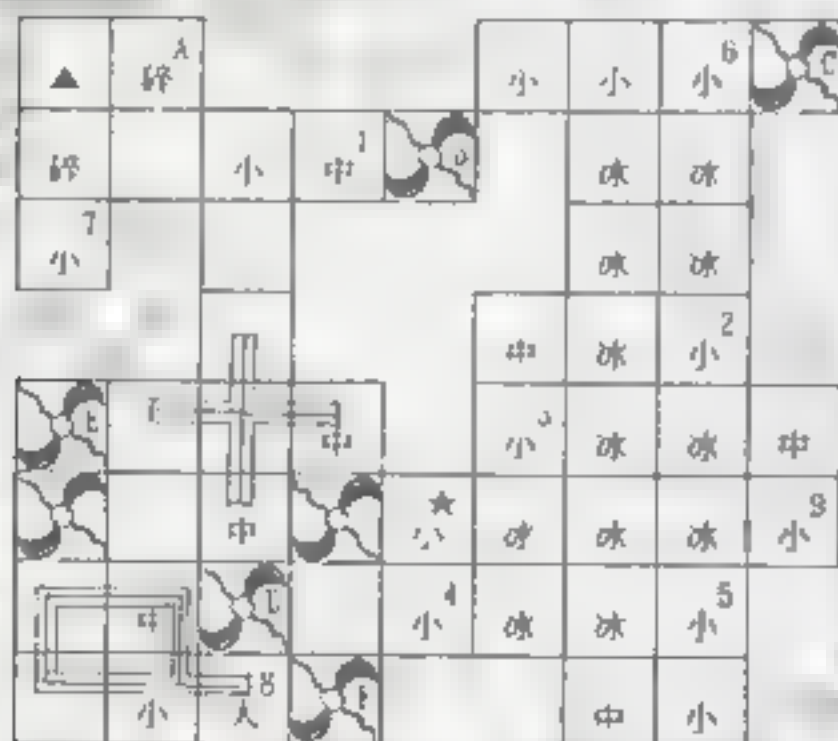
說明，將 A 之中炸彈移到 B。
將 C 之小炸彈移到 D，爆破 1。
躲閃退電彈的安全地帶為 A。

第三十三關



說明 將變化彈變一，爆破一、2，走！人啟動爆破車A，進入B，爆破3、地雷。炸彈巡視彈進入C，將一之炸彈移至E，將變化彈最小，爆破4，進入F，接著依序各個爆破。

第三十四關



說明 經由A，爆破1，進入B，爆破2至6，進入C，進入D，爆破7，進入F，爆破8，進入F，爆破9。

第三十五關



說明 進入A，扳動B、C、D，進入E，啟動爆破車F，爆破1，走去扳動G，啟動爆破車H，爆破2，再連續扳動G，啟動爆破車H，爆破3、4及5。



怪物寶典

魔法人像

/Lord Jean

魔帥之塔 城堡或王宮城內的重要地方，常有靠魔法行動的人像駐守。這些魔法人像平時不會活動，和一般的人像沒什麼兩樣，一旦有人接近或觸動機關，就會起而攻擊，除非來人唸出讓它停止的咒語（只有創造它的人才曉得）。

魔法人像的製造方法只有少數的高等魔帥或牧師才曉得，而製造過程又必須耗費許多法力和金錢，所以只有能力夠的施法者才敢嘗試。

魔法人像大多由某種元素物質製成，不過到目前為止，只有地元素（土、石、鋼鐵等）能利用。由屍塊組合而成的活屍（Fresh Golem）則不在此列。

元素魔法人像的動力是由魔帥自地元素平面抓來的屍體所提供，一般魔帥將屍體禁閉在人像內，使人像依照施法者的意志行動。正因為它們不曾在現實平面，許多法術和武器根本拿它們沒辦法。

以下介紹較具代表性的四種

一、組合活屍 (Fresh Golem)



組合活屍

天殺的!!

所謂活屍是由死亡而未腐爛的人體組合而成的人像。科學怪人就屬此項。

活屍的起源雖說是這樣的，但實際上，只好湊合數具屍體的元好部份而成一具完整屍體，又塗抹些差錯法術（此人想必是土城大法師的親筆），使得這具屍體活動起來，成為第一只活屍。

活屍的張數幾乎已耗罄光，所以製造活屍的人，也很少了，即使如此，戰鬥時也只能單純地攻擊。雖是如此，卻只有魔法武器和火系、冷冰系、雷系的法術能傷得了它。

二、黏土魔像 (Clay Golem)



黏土魔像

黏土魔像是用黏土製成的人像。



比尋常人高出兩個頭。移動相當緩慢，幾乎不發出任何聲音。

只有魔法重擊武器（大槌、釘頭槌）才能使黏土魔像受到較重傷害；至於法術，則只有分解術（Disintegrate Spell）和地震術（Earthquake Spell）才有效。

三、岩石魔像 (Stone Golem)



岩石魔像

岩石魔像是由石頭雕刻而成，高約9呎半，長相全由岩石匠決定。

岩石魔像只受主人控制，是個可怕的敵人，所有+2以下的武器（例如 Long Sword +2）都拿它沒輒，

這多謝，一些石匠人卻向牠吐痰也對它臭不可聞。它還有一對巨大的牙齒，咬死人「要緊」，一吐死即傷。無敵的裝備，碰到這種怪物，一般冒險之人，必死性命不。

四、鋼鐵魔像 (Iron Golem)



鋼鐵魔像

這「最難殺的魔像」，有極大的威力，其強壯的防禦而定，大多數攻擊著它的人像。

鋼鐵魔像非常堅固，除非是罕見戰術，否則對強擊就足以毀壞它。

12 以下的魔法武器不但不能傷到它，還可能把武器砍壞。只有鋼鐵魔像全身所製，只有魔法可以破壞它的動作，其他法術一概無效。

有時魔像的動力是由手中的魔法武器所提供，只要奪下武器，它就不會動了，但這是罕見的。

絕大多數情況下，碰到鋼鐵魔像還是三十六計，走為上策。

對付魔像除了使用法術和魔法武器外，尚有別的。由於魔像大多把守要道上，只有曉得咒語的人才能通過，不妨想辦法弄到咒語，抓住

魔像的主人也許是不错的士，但魔像有時會失去控制，反而害了人。

大多數的 RPG 遊戲都弄不了魔像這種怪物，而遊戲設定成非常強壯，了解魔像的特性後，被魔像打得東倒西歪，也不止請 PC TOOLS 來助陣了。



讀者須知



一、訂購辦法

- ①目前只受理訂閱或續訂半年（六期），240元。
- ②方式：使用郵政劃撥。帳號：40423740，戶名：謝明奇。（注意：本帳號只供訂閱雜誌使用！）
- ③請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將舊雜誌上。

- ④訂戶地址變更時，請在每月25日（以新報為憑）前來函通知。逾期者請到原地址取閱。

二、郵購過期雜誌須知

- ①請先來函詢問是否有存貨。
- ②務必以郵票代替現金。
- ③第一到七期已無存貨。
- ④追蹤第三、四、五期尚有存貨，欲購請附回郵25元（每份）。

三、磁片維修須知

- ①先治輕微病，病重故藥本後更換，省錢省時省事。
- ②寄回維修：①必須付維修費——每張磁片10元，及回郵30元。
- ③費主務以郵票代替現金。
- ④31元包郵費——郵資和運費不負責。

四、郵購遊戲

- ①本雜誌內附郵購遊戲，欲購遊戲請向各地郵局。

五、詢問問題

- ①以信件方式寄到：請第一寄政28之郵票，及有信封上註明「詢問問題」，以利處理。
- ②必須附上郵票，否則恕不受理。
- ③請勿寫在意見調查表上，以免延誤（或錯過）處理。



冒險樂園

超越神界法術秘技

回

幻

幻

在各種神話 RPG 中，除了有曲折離奇的「險歷程」各式各樣的裝備物品及怪物外，另外還有最吸引人的特色，便是各種威力強大的法術。不論是創世紀 (ULTIMA) 系列、冰城傳奇 (BARD'S TALE) 系列或魔法門 (MIGHT & MAGIC) 系列等，都少不了複雜多變化的法術系統。相信不少 RPG 迷對法術已有相當了解，不過對於剛接觸 RPG 的朋友或一直未有機會嘗試的朋友而言，或許「法術」這個名詞仍是相當陌生的。因此筆者利用時間整理出以往的資料，再融入自身的一些心得。希望能使大家對法術有更進一步的了解，也希望其他高手能共襄盛舉，使法術這門超現實的理論能更為具體。

法術這個名詞的意義，可概述成以下的解釋

利用各種的方式或媒介，引導出人體自身或大自然各形式的能量，以某種特定的方式來表現，以達到某種形式（或實體）的效果。

由上述我們可以了解到，法術與我們人類目前所知的範圍並不是毫不相干；相反地，在古今中外的史實記載上，也有許多有關法術的些微述。在此我們暫且不談，而針對神話 RPG 中可能出現的法術種類作

一、念 力

（隔超能力或精神力，為施法者施展法術的人）以本身的精神力量直接施展，而大都不必藉任何方式或媒介（在此指施法者此種或經由增強其精神力作用），小如湯匙彎曲、大如轉移山石等（如《哈利·波特》等類）。

通常使用念力者本身人都是具有天賦的強大精神力（如《哈利·波特》中，赫敏的鍛鍊而擁有。由於念力完全憑藉著本身的力能來作用，因此極耗費其精力而無法連續使用太多次，同時其威力皆不是很強，效果也較不穩定。

二、咒 術

其最大的特點，便是施法者以唱誦或書寫某種咒文及使用符咒的方式，來引導控制某種力量，因此這類施法者大都攜帶有大量已注入法力的符咒，以利隨時使用。此種法術較具代表性的有中國的茅山道術、日本的符咒師等。

使用咒術的施法者，通常都有某種特殊習慣或戒律（如齋戒、不得近女色等）因此修習此道的人以僧侶及道士較多。咒術的特點在於其符咒為一具有持續性法力的符紙，經咒文將

力量灌注入並激發其性能後，便可維持一段時間的效用。同時因為有符咒為媒介，施展咒術時所耗費的法力較少。

三、魔 術

施法者將其法力灌注入某項物體中，以改變其原本所具有的物理性質，使之變化成另一某種特殊力量或魔法物品，也可利用其力量變化週遭環境，以達到預期之效果。在中古時代西方的鍊金術和中國相傳的煉丹之術，和魔術之存在息息相關。而現今所使用的魔術大都為降服法，以各種巧妙不著痕跡的技巧或方法，利用各種道具來表現出某種效果，後者和前者的魔術則有相當的差別，在此不予討論。

由於魔術的要旨在於改變既有的存在本質，所以此類施法者所研究的最重要課題，便是了解自然界各種物質及現象的正確變化。因此，一些具有豐富知識的長老或隱士在考慮人體與物之連繫時，也同時展開施展魔術的能力。由於其所耗費的法力用於變上物質，所以耗費之法力較重，法術為少，但相對地其能力也有一定限度。

四、幻術

隨著自身的精神，在將意識「投射」到受法者（被施展法術的對象）的腦海中，使其判斷能力產生錯覺，進而影響各感官，使其在起點一感到有如遇到真實狀況般，而產生實質的效果。催眠師便是利用此原理，再加上周遭環境和自身技巧的配合，來達到控制他人的效果。

幻術如其名，幻——幻覺，術——技巧。在施展幻術時，對方的意識能力，必須比施法者本身的精神力得較對方強大，在對於死屍或無生命體的敵人無法產生效果。不過，幻術所消耗的精神力較少，因此耗費的法力較少，卻可達到相當良好的效果。

幻術還具有一項特點，便是可用來控制他人的意識行為，尤其對智能及判斷力較弱的對象，更能收到極佳的效果，但當對方意識並清醒時，幻術就自然失效了。

五、精靈系魔法

相傳自然界中存在着各式各樣的精靈，除了較知名的地、水、風、火四大元素精靈外，還有樹林精靈、山精……等等，可說是各種形式能量的意識聚集體。而精靈系魔法便是藉著某種方法以獲取精靈所具備的能量，進而充份地使用其力量。一般所使出的法術，多少有精靈的作用涉及其中，而火、水、風、土、雷、冰、光、暗等魔法，便是此系魔法的代表。

由於使用特定精靈的力量，相對地施法者也只會施展該系的法術，故在某些時候可能就比较無法發揮其力量。因此有些施法者也學習不同系的精靈系魔法或其它法術，以彌補其缺點。一般說來精靈系魔法的力量較為精純且直接，因此較易施展，而其威



力也較為強大，若配合不同系的精靈覺起來應當使用時，則能有更好的效果。

六、能量系魔法

此類法術和精靈系魔法的不同之處，在於能量系魔法藉藉較獨特之方式，引取自然界中所隱藏的未知能量，以施展各式各樣的法術，如爆炸系、死亡系或次元轉移系等具毀滅性的法術便屬此類。也有些純粹型的法術可列入此系法術之中。

由於能量系魔法的威力相當可怕，因此在施展或學習時較困難且易生危險，故雖然有許多施法者極力研究其精要，但只有少數的高段法師能掌握這種高深的法術。施展能量系魔法時需大量的精神力來導引，因此所耗費的法力相當多，但相對地也能收到極不錯的效果。通常施法者在學習能量系魔法時，得付出比學習其它類法術更多的心血和精力。

七、白魔法

又可稱為神術或光之魔法，和魔法系魔法的最大差異在於，白魔法是賦予生命，藉著神聖的力量來淨化心靈，而非破壞。因此施法者除了牧師、祭司等神職人員外，有些掌管著真理的騎士俠客也能施展此白魔法。這類魔法大都能淨化心靈，如淨化、驅魔、治癒、防護，也有少數能擊退邪惡的攻擊性法術，像能使亡魂敵人重新回歸大地的解咒術等。

由於施展白魔法者必須堅守正道，且用來攻擊敵人的法術較少，故較多數屬性邪惡或不聖的施法者學習的意願較低，惟有能始終

如一遵守戒律的施法者，才能了解白魔法的奧妙。施展白魔法的人都是祭司、牧師、神官等神職人員，就是因為他們能服侍神並與神溝通，而獲得神聖力量的賦予和庇佑。

八、黑魔法

如果說白魔法是掌握生命之力量，那麼黑魔法便具有操縱死亡的能力，黑魔法相對於白魔法，它的力量是來自黑暗的邪惡力量，因此想要獲取施展黑魔法力量的施法者，必須和惡魔訂立某種契約或協定以交換其魔力。通常除了邪惡黑暗的新教祭司和邪惡的牧師、神官之外，也有些施法者會和惡魔訂定契約以獲得其力量。黑魔法主要具有控制黑暗的力量，如呼喚地獄的魔鬼、讓已死的生物聽其命令行動，如平衡、詛咒等皆屬此類。

因為黑魔法具有極可怕的力量，所以意志不堅的施法者便很容易墮入其中而無法自拔，而邪惡也藉此滋長，不過也有一些施法者能突破魔障，進而掌握黑魔法的力量並不受其控制，只是能有此種修為的人並不多見。



型魔法的本質是邪惡，因此生性邪惡的人較易學習，但是基本上控制邪惡力量的舉動，是得負擔一些風險的，若失敗的話，施法者將反受其害。

九、秘 法

有些法術很難歸類，或者其力量的本質尚無法明瞭時，我們姑且暫稱為秘法。在這些法術中有的是一直未對廣為流傳的不傳之秘，有的是目前更可怕的法術，也有一些則是施法者本身在白銀當武後所發現的。秘法的力量來源和性質永遠千奇百怪，例如變化自身或他人形態的變身術、使物體飄浮於空中的飄浮術、甚至有變化食物的造食術，不過也有某些施魔法術，如命魔、幽靈術、改變靈魂等，或者具有絕對毀滅力的禁咒、大法等。

由於秘法的種類錯綜複雜，一般魔法學習者大都視其為旁門左道，而魔法師也較一般魔法師為難。但是，秘法具有某些價值頗高的法術，故有少數施法者乃擇其中一兩項學習

並使用之。通常秘法的法術性質差異極大，所以一般有關魔法的書籍未能完全記錄，而包學習其中某些法術的施法者，就得看本身的際遇如何了。

以上是根據法術的性質作分類，而以法術用途分類的方式在第十一期的「RPG戰鬥秘笈」篇中已有略述，故不予贅述。在RPG中，法術大都有以下幾項特點：

- 1 需消耗一定程度之法力或媒介物，故無法連續使用太多次數。通常較古老的魔法法術消耗多量的法力。
- 2 法術依時效持續長短可分為瞬間性、短暫性、長期性及永久性四種。一般魔法戰鬥時所使用的法術大都屬於瞬間性及短暫性，而長程中所使用的一些法術則以長期性佔大多數，而永久性之法術較為少見。
- 3 法術大都不受時空及地形地物影響，但施展某些威力較強的法術時則可能得耗費掉較長之時間。

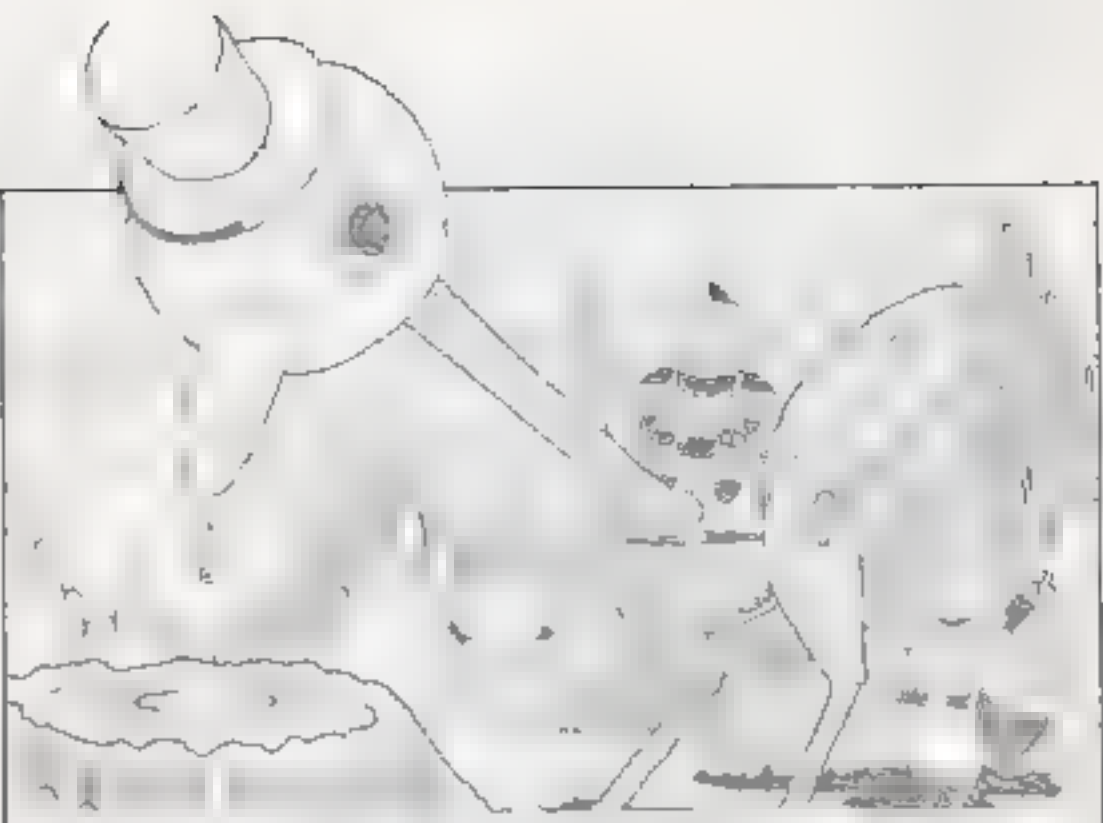
4 在施法者遭到敵人的封閉或進入反法術地點時，便無法施展魔法，而一些防護法術也可能降低法術的功效。注意：法術也可能對某些敵人無法產生效用。

5 學習法術是一件耗費時間及精力的事情，除了先天的資質外，主要還得靠後天的努力。一般說來，年歲愈長的施法者由於閱歷豐富及累積較多經驗，其能施展的法術及功效也較一些年輕的施法者來得高明，不過也有些例外。但由於致力鑽研法術學問知識，而較少注意鍛鍊身體和活動訓練，故一般專業的施法者其體質較弱，易病。

6 剛出道的施法者或許在冒險初期沒多大作用，但高級施法者的力量卻不是一般戰士能相比的。

呼風喚雨，移山倒海」是形容法術的強大力量，相信諸位在往後的RPG歷練之中，對法術將會有更深一層的體認。加油吧！願諸位能掌握這種變化天地萬物的神秘力量，以便在往後的冒險旅程中更加順利。

雞山雞 GAME



喂！
敵人在左邊啊！

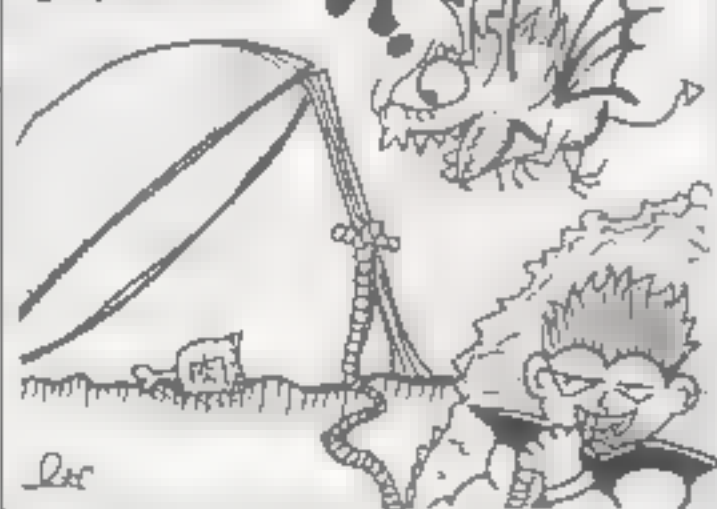
飛龍騎士



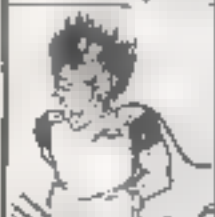
這就是發情期一到，就
進可攻，退可守，唯一的麻
煩就是很好的作戰伙伴，



DRAGON



我決定把牠活捉回來，
愛了，簡直是稀世珍物，
的大事，不過這隻雞太可
廢龍是習俗者天經地義



Magi-c-Medicine



七十八年十一月
什麼？有效期限民國
一瓶魔法藥水，趕快喝下去
嘿！嘿！好不容易掙到



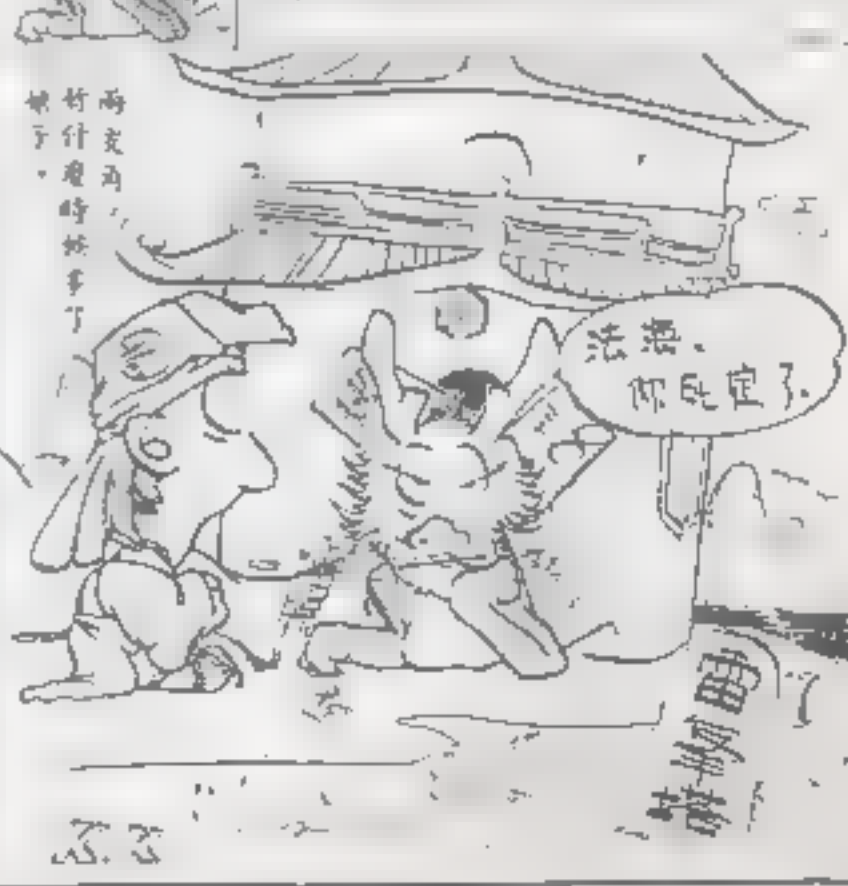
看看創世紀月的遊戲封面，
你就明白發生了什麼事。

這位小姐告係非借



K.K

話說小海將日本真珠在雷峰塔內，原以
為萬無一失，不料卻被地走明，此舉不啻
正為無法向歷史交待之際，自見交萊恩
英豪中的銀龍精馬咄，於是將錯就錯



兩支馬
行什麼時候多了

法海，
你死定了。

有人天生愛說話
無怪乎止話劑
，行情看俏

安定牌

/ 吳維翰

代碼，冰人真是我嚮往已久的「007」類型文字冒險—模擬的好遊戲，而且還可神遊浪漫的大溪地風光，體驗一下情報員的刺激緊張又 Romantic 的滋味。

逃避紅色風暴或救人被困的朋友更不可錯過。紅色風暴雖然支握了風扇特效卡，但還不夠逼真，而代碼：冰人中的滑艇部分，不但可享受到疾風馳驅的快感，滑艇的引擎聲、聲納聲……等，都模擬得十分逼真，更集成內置各種科技設備，會讓人「不能停止呼吸，大跳幾下，真是「一度驚

在酒吧中有一、四位很好聽的音樂，還有一位美麗的女郎，在此你即可享受到幻想空間中的羅曼史情趣。此外還有「深海電腦標門」和最主要的任務「拯救人質」，整個遊戲有點類似警察故事片。

此遊戲的優點就是不必去碰真的走到物品的旁邊再輸入命令，打開門時也只要鍵入「OPEN」，不必將「OPEN THE DOOR」全部打出來，只是動作會稍延一下。

另外單色畫面也作了改進，各位可和 Serra 以前的遊戲作比較，看看在單色下有什麼不同。

Serra 公司不愧是文字冒險遊戲的老大，舉凡音效、畫面、內容情節皆有過人之處，Ad Lib 音效更具有多重節奏比起盧卡斯的音效要好多了。

/ Mike

我，
特別深的印象。直到有一天好友對我說：「這個遊戲很棒哦！給你。」
在此就陷入了炸彈的世界中而無法自拔……

這是解題存在挑戰性的平台，你
「炸炸炸」的「炸」在「炸」時請將炸彈
的炸彈引爆，才能過關。聽來好像很
簡單，實際上玩後才知道沒這麼容易
，不但有各式各樣不同的炸彈、地雷
，還會自遠處奔來找麻煩，幸好有時
會有雷爆車來幫忙。而各種不同特性的
的阻礙，更加深了難度，卻也使這遊
戲更好玩。

此遊戲共有 1 名主關， 1 名副關， 1 名 Boss 關。不過有無限次接關，怕什麼呢？如果不太計較分數，只要每四關按 **[ESC]** 跳出，記下密碼，全部過關只是早晚的問題而已。而有些關卡雖然看似複雜，卻只要一發就全爆了，所以要懂得各種炸彈的特性。

而軌道鋪的運用也很重要，有些關要用軌道
博聖炸彈接到
合適地緊再
配合連納反
感過關。

此遊戲的
卡通動感極佳，尤
其在 3D 時，不論
是轉身、遮眼等，都可
愛極了。可惜 3D 控制

2	5	41
3	5	44

當然，沒有遊戲是十全十美的而炸彈小子可算是九全九美。不全的是沒有像迷宮相曲一樣的設計功能，否則一定會更加好玩。而不美是主體如果開了 Turbo (16MHz)，則時間跑的太快，而關掉時 (8MHz)，人物移動和爆炸又不流暢，到底該如何服從呢？



他看這像什麼字
這又有什麼難寫



不管我本著野蠻式的
遊戲，猛烈攻



武士傳說

人物屬性 修改法

/魏宇明

在一般人的觀念之中，RPG 雖然內容豐富，但是由於語言文字上的限制多，以及戰鬥畫面不佳，使得一般人對它敬而遠之。

但在本遊戲之中，不但畫面精緻，而且更以圖形取代指令。最令人有成就感的一點是——你的主角來自，穿著所有的裝備，做一番檢閱。

相信各位一定知道，任何 RPG 都需要有高屬性。當你創造人物之時，你也許會發現，所有人物之屬性都相當高，一般表人種之不同而有相對之差異，但通常都在 70 以上。別高興的太早，當你穿上所有買到最好的裝備，準備大顯身手之時，却可能會發現——敵人的實力——竟比過你！個人，對羽毛未豐的你而言，當然是快跑啦！在你跑了太多次或者被「乾洗」太多次之後，甚至於只能住在破爛旅店（Broken Keg Inn）之時，不妨

拿出 PC-Tools，為你的人物改善體質吧！

1) 先進入 PC-Tools 之中，進入儲存片之 CHARDATA 檔中。

2) 檔中，以表格形式呈現，每一列代表一個時期的排列順序儲存的，其位址的排列相同，因此我只以第一位隊員為例（如附表）。

註 1：其內容值是以 16 進位來推算，例如，當內容值為 (87) 時，則其實際值為 70；又如內容值為 (FE) 時，則實際值為 (169)。

在此列出各種主要屬性，另外一項次要屬性則由其他表格，當系統顯示時，此不用去管它。

註 2：全圖值之修改方式和以前所談改力相同，而由 (X)

~FF 均可。

註 3：修改公式同上，但需注意，千萬別改太多，否則超過極限之值，會全部歸零，全數數亦同。

註 4：第二位隊員之位址在 Sector 1，第 \$256（\$ 表位址）開始。你亦可以找隊員之名字，再依相同的位址之數據性來修改。

以上，在進行此遊戲之中最重要的三種性質的修改，至於其他的武器裝備，各位不妨去購買（反正錢多的是），一來可以看看這到底是什麼，二來又可以找找看有什麼任務可以去做。

第 0 Sector 之位址

位址	意義	說明
\$20	力	(見註 1)
\$3	敏	(見註 1)
\$31	體	(見註 1)
\$32	魔	(見註 1)
\$1	生命	(見註 1)
\$34	魔	1
\$10	精	(見註 1)
\$43	44 金錢	公式如下： $(\$43)_{16} - (\$44) \times 255$ (見註 2)
\$25	魔	0~FF, 0~FF (見註 3)

四洲道

何光華



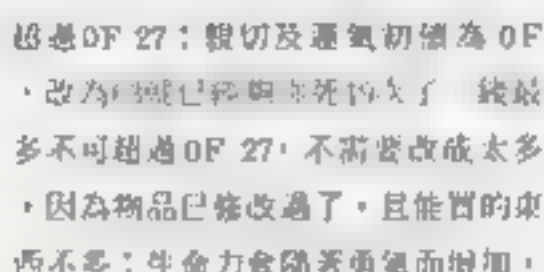
四洲道是一個很耐玩的益智遊戲，但它也有一些美中不足之處例如沒有提供玩家猜關或選關等功能。為此，筆者冒著考試被當的危險，終於在溫書假期間發現了猜關的方法，而且分數相同，使時間結束後，不至於又要由第一關開始玩起。方法如下：

- 1 於排行榜畫面時先抽出 A 片，輸入 Y 或 N。
 - 2 磁碟機空轉後，會出現一段訊息，此時放回 A 片，按 + 鍵。
- 這時，你可看到上一次的過關畫面，再按鍵即可繼續剛才的關卡。
- 順便一提的是，遊戲中可按 / 鍵來關閉或開啟音效，此點遊戲手冊並未註明。

/何光華

/J.R.

資料檔修改法



至於其餘的 * FAE 檔其位址與圖一、圖二一樣，只要參照附圖修改即可，祝各位發燒友能早日恢復正常！

Table View Label	Expression
Table View Label	Expression

[illegible]

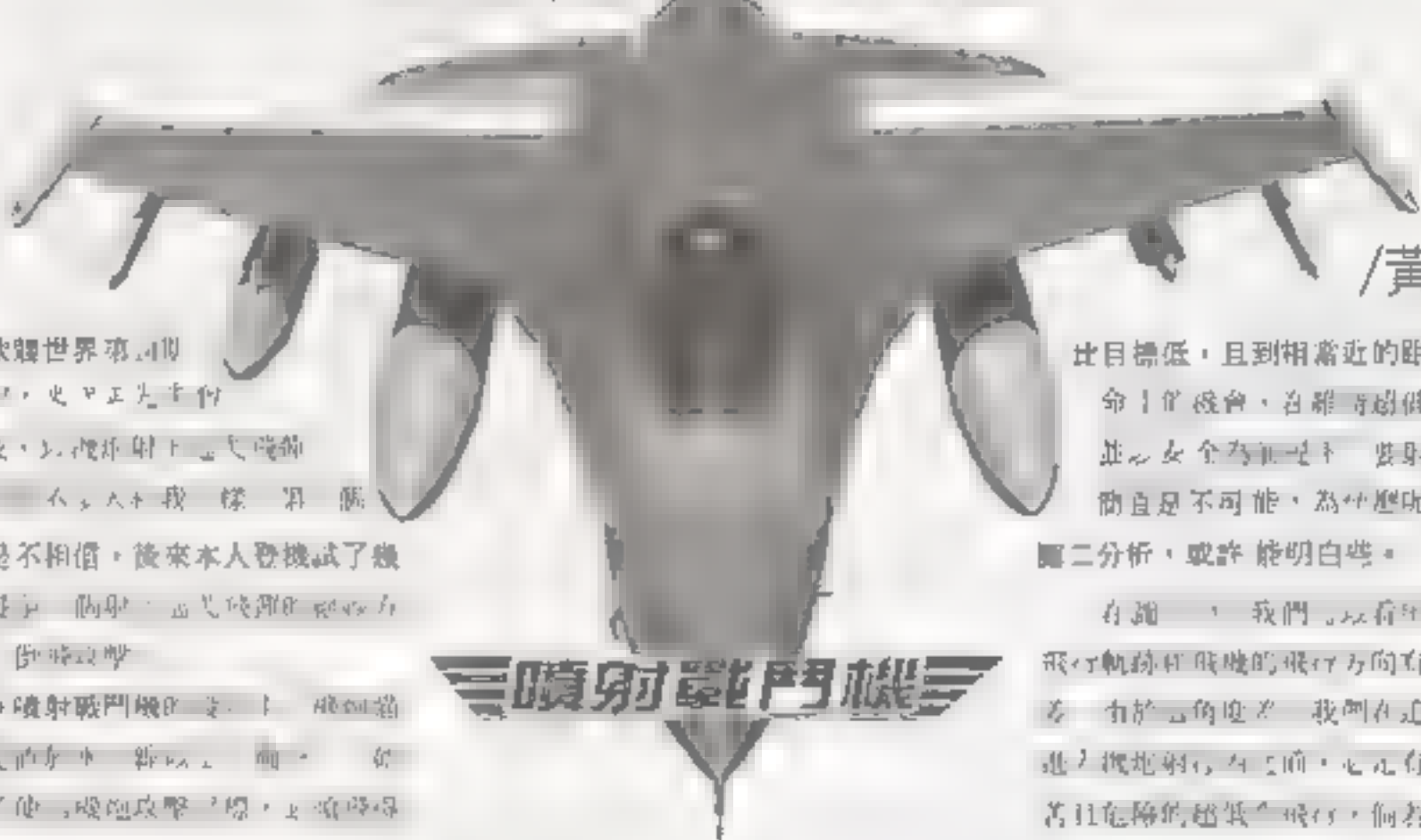
-File View/Edit Service

[illegible]

接下來就是最重要的人物修改法了，參考圖一及圖二，美觀越多不可

JET FIGHTER: The Adventure

巡鬼飛 彈剋星



/黃建翰

在軟弱世界第四位，更口正先十個

經受後，以機炸射上，大機師

非一不，人，我，樣，第，個

反應是不相信，後來本人登機試了幾

次，發覺，胸射，出，見，破，爛，的，破，爛，力

即時攻擊

在噴射戰鬥機中，上，機，如，能

在，大，的，方，中，新，以，上，而，一，新

山，不，使，機，炮，攻，擊，標，上，噴，時，得

比目標低，且到相當近的距離才有

命！的機會，否則會超低而成了

並安全為第一，要射中目標

簡直是不可能，為什麼呢？試以

圖二分析，或許能明白些。

有圖一，我們可以看到機炮的

飛行軌跡和飛機的飛行方向有一角度

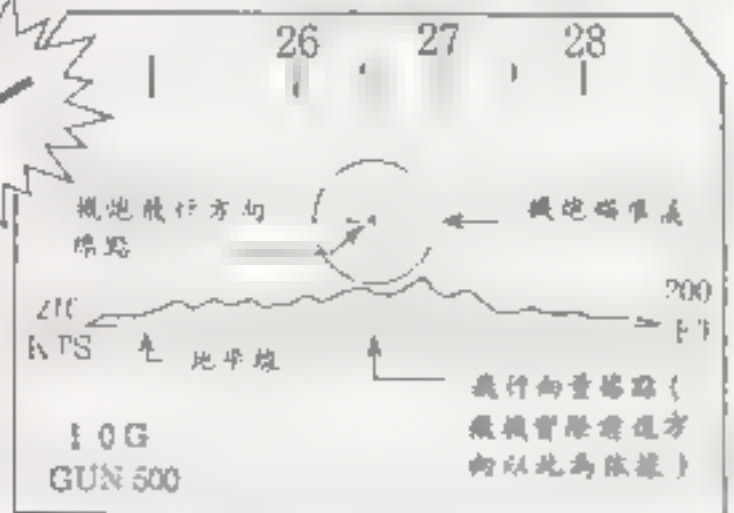
差，由於這角度差，我們在追蹤目標

進入機炮射角之前，必先有一出辛

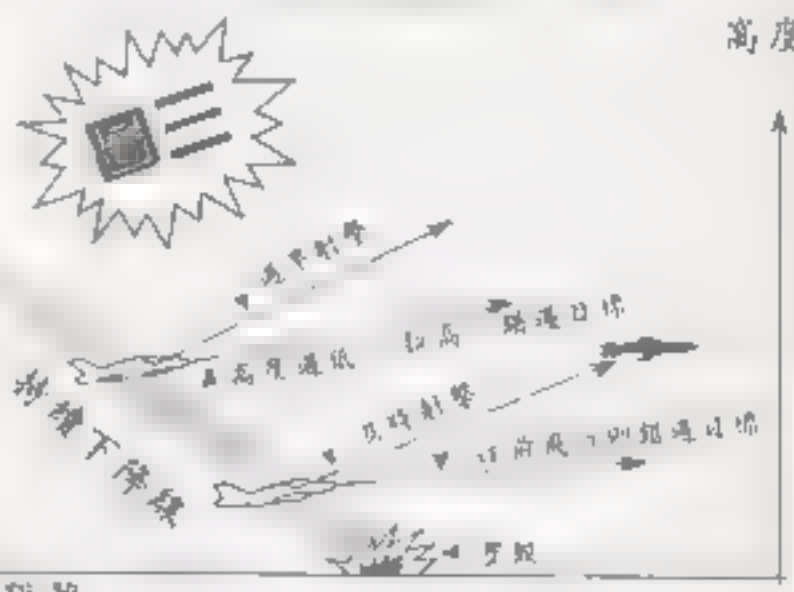
苦且危險的超低空飛行，倘若不採取

噴射戰鬥機

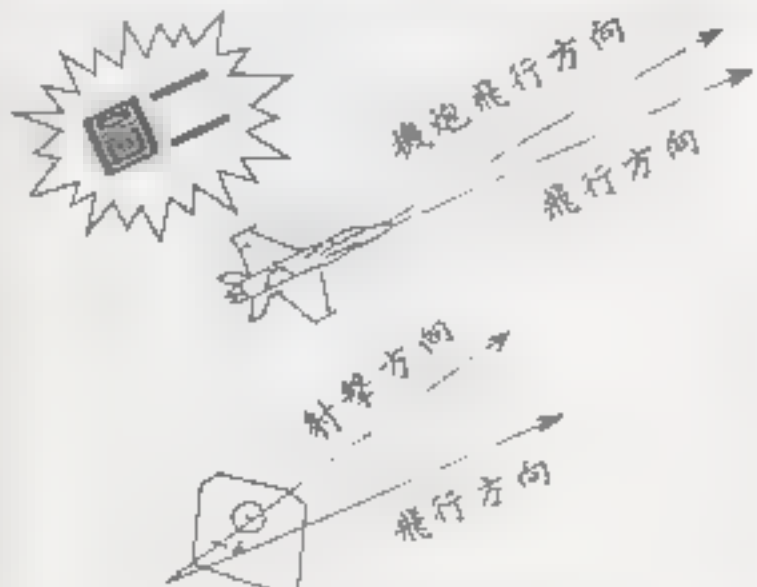
正飛姿態，難以攻擊地平線以下目標



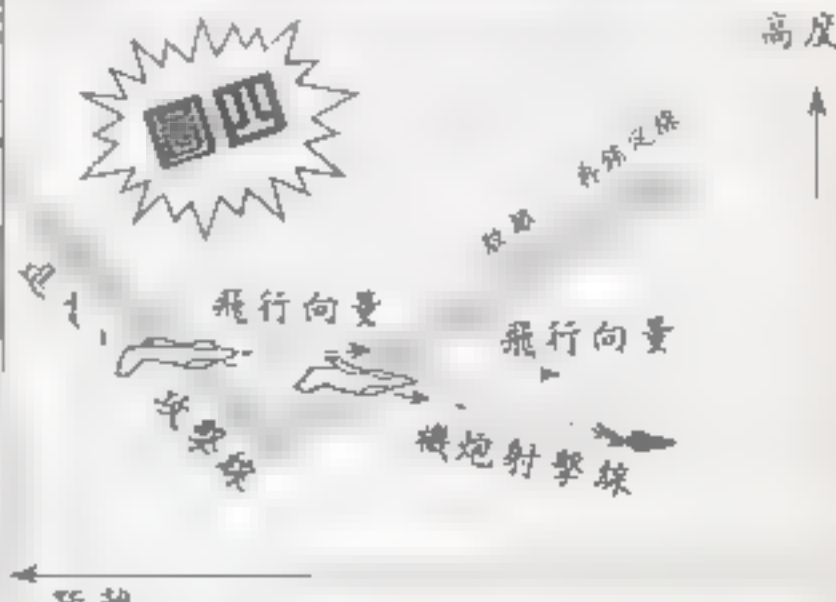
高度



距離



高度



距離



JETFIGHTER: The Adventure

正視。第一種飛機進入攻擊。側面圖所示，危險萬分。就算你是個一等一的飛行高手，在電光火石的交會瞬間，你有絕對的把握能射下目標嗎？

我們看過四種圖，這三種攻擊，在我們能攻擊目標時，高度必定高於目標，同時你的飛行路線，也是漸漸昇高，安全性大大地提升了。

現在看圖六，這是本人的攻擊過程。

1. 以2000呎以下高度接近目標，在目標進入32呎的清楚範圍時，按下[T]，確定目標為巡弋飛彈。

2. 雙方距離不斷拉近，改變速度，速度為8哩，待敵我雙方拉近到4呎之內時，減少推力為70%，且作一大弧度轉彎，慢慢靠近敵人之後，直到正對敵人為止。

3. 開80%推力，鎖定目標，建議射擊最近那個目標，把目標置於中央。

4. 目標開始，飛機翻轉180度，並作半圈轉彎，直到飛機正朝向一定方向前進，而非轉偏左或稍偏右，接著降低高度直到目標鎖定方框出現為止，加速逼近目標，以方向舵(Z、X)控制左右，對正目標。

5. 當飛機門一直開，速度減至1呎時改為80%油門，在這段期間內，你必須更平穩。

6. 飛機翻轉，且讓目標出現在方框中央，射擊。

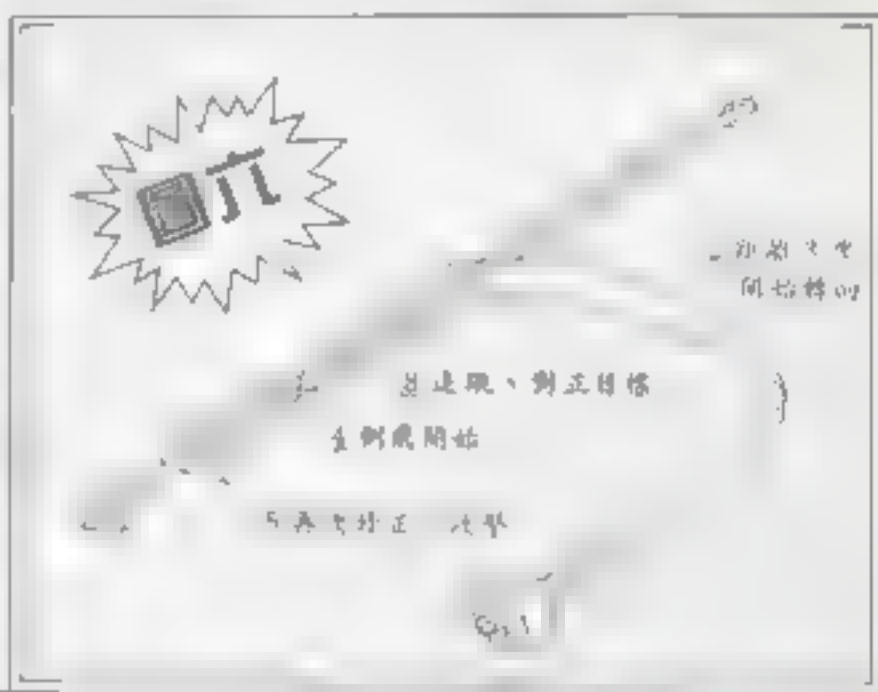
聽到長鳴聲，目標進入射程，飛彈發射，在瞄準圓框之下半圓內，此時速度稍高於目標，以方向舵作最後

修正，確定再減速之後，目標會通過飛彈射擊點，就是圓框中點。

一切就緒，減速為70%推力，讓目標逐漸超前，也就是目標由下半圓逐漸上移至中點，開火。

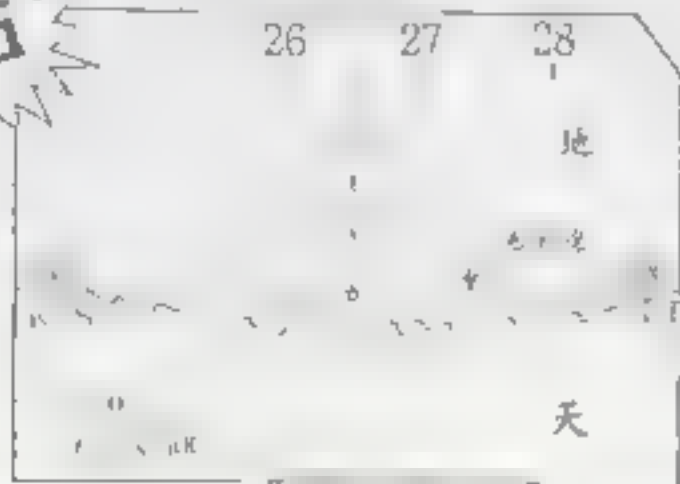
萬一沒射中，加速趕上目標，再減速，再開火，直到擊落目標為止。

注意，倒飛時，飛行員會產生錯覺，必須習慣操作方法，以免炸機。



倒飛姿態，攻擊地平線以下目標容易，且無墜機危險。

圖五



5. 接近目標，操作動作應愈柔和，方能掌握目標，激烈的操作方法只會使你喪命。

6. 倒飛時若以飛彈攻擊，效果更佳，方法和機炮射擊大致相同，只要目

標進入方框，速度減至1呎時改為80%油門，在這段期間內，你必須更平穩。聽到長鳴聲，目標進入射程，飛彈發射，在瞄準圓框之下半圓內，此時速度稍高於目標，以方向舵作最後修正，確定再減速之後，目標會通過飛彈射擊點，就是圓框中點。

一切就緒，減速為70%推力，讓目標逐漸超前，也就是目標由下半圓逐漸上移至中點，開火。萬一沒射中，加速趕上目標，再減速，再開火，直到擊落目標為止。



凌雲

御

風去

快樂泡

龍龍

隻數

/SKL 無限

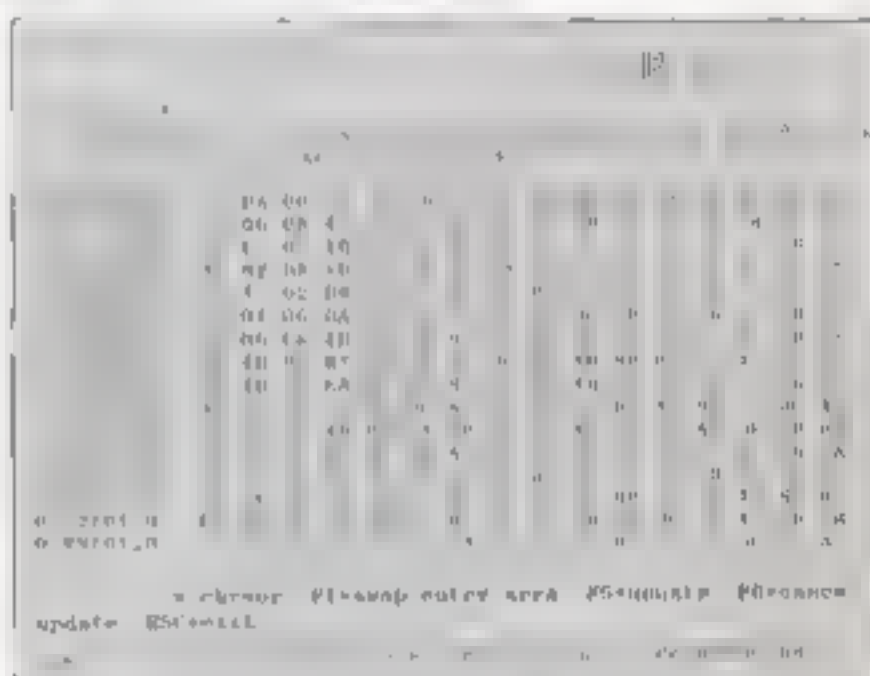
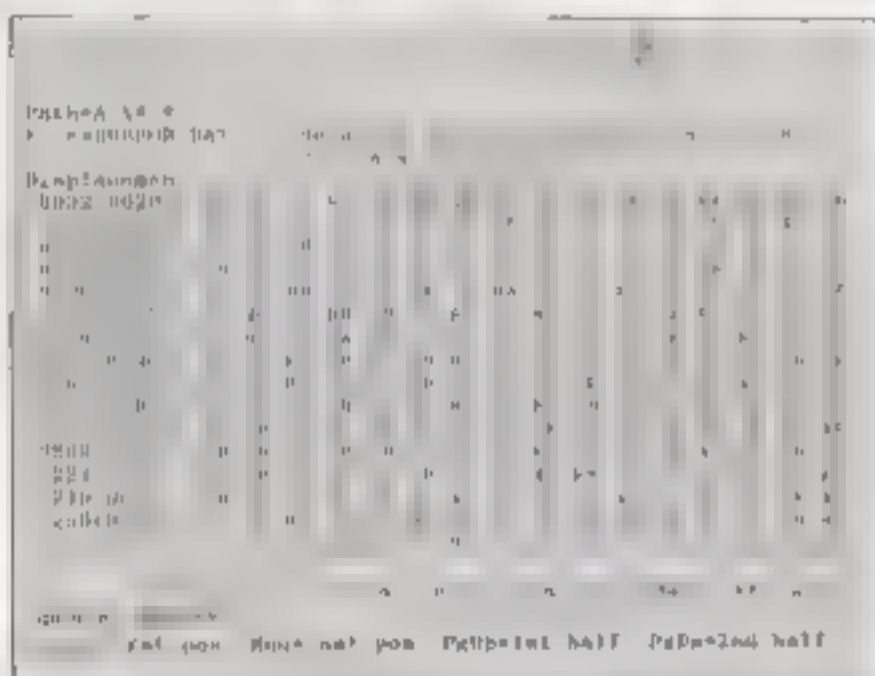


在任天堂上玩過了BUBBLE & BOBBLE 再到PC上操作比較後，PC上的泡泡龍讓我感覺——
噫，我長新惡，不但畫面不輸任天堂，音樂在PC喇叭下也不差，但是時間上實在太過緊迫，將怪物困住後若稍延遲它馬上脫困，若到時間久，馬上出現一個HURRY UP! 催人加緊腳步，否則隨之而來的便是殺不死的臉像怪了。如此情況接關十次也不夠死，要過關非有GRAND MASTER級的能力不可。

因此，在不得已之下我只好祭出電玩族必備的GAME BLASTER 與PCTOOLS，不一會兒兒BUB、BOB兩兄弟倒仆後繼在洞穴世界中致命瀕瀕，終於打敗超級邪鬼，拯救地下世界。

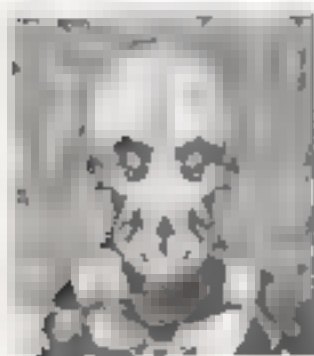
修改法：啟動PCTOOLS 選FILE/ROW DATA，選Find，找到按[F1]跳至下方，輸入F00F54B C606F54B 搜尋後出現一畫面，將

該線更改為90 90 則BUB (PLAYER 1) 無限隻。同步按鍵入F00E064C C606154C 出現同一畫面，亦將該線更改為90 90 則BOB (PLAYER 2) 無限隻。



氣星異形II

無敵版



／
曾昭華

星異形II 是一個非常緊張刺激的動作遊戲，不但有精緻細膩的畫面，還可以自己組合強大的火力裝備，且被擊落後，仍擁有原來的裝備。然而敵人慣用人海戰術，雖可接關三次，有時仍不免寡不敵眾。筆者在此提供無敵版修改法：用PCTOOLS 修改XENON2 EXE 遊戲檔案，在位區34，位址 107 (十進位) 處，將“29”改為“39”即可 (如附圖所示)。

File Name		Address	Value	Comment
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401000	7C901234	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401001	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401002	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401003	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401004	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401005	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401006	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401007	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401008	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401009	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040100A	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040100B	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040100C	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040100D	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040100E	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040100F	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401010	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401011	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401012	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401013	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401014	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401015	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401016	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401017	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401018	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401019	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040101A	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040101B	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040101C	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040101D	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040101E	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040101F	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401020	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401021	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401022	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401023	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401024	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401025	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401026	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401027	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401028	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401029	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040102A	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040102B	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040102C	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040102D	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040102E	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040102F	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401030	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401031	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401032	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401033	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401034	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401035	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401036	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401037	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401038	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401039	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040103A	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040103B	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040103C	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040103D	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040103E	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040103F	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401040	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401041	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401042	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401043	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401044	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401045	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401046	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401047	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401048	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401049	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040104A	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040104B	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040104C	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040104D	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040104E	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040104F	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401050	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401051	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401052	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401053	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401054	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401055	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401056	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401057	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401058	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401059	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040105A	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040105B	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040105C	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040105D	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040105E	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040105F	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401060	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401061	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401062	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401063	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401064	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401065	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401066	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401067	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401068	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401069	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040106A	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040106B	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040106C	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040106D	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040106E	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040106F	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401070	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401071	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401072	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401073	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401074	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401075	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401076	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401077	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401078	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401079	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040107A	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040107B	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040107C	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040107D	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040107E	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040107F	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401080	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401081	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401082	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401083	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401084	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401085	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401086	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401087	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401088	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401089	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040108A	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040108B	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040108C	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040108D	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040108E	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040108F	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401090	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401091	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401092	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401093	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401094	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401095	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401096	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401097	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401098	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		00401099	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040109A	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040109B	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040109C	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040109D	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040109E	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		0040109F	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010A0	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010A1	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010A2	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010A3	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010A4	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010A5	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010A6	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010A7	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010A8	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010A9	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010AA	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010AB	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010AC	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010AD	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010AE	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010AF	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010B0	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010B1	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010B2	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010B3	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010B4	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010B5	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010B6	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010B7	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010B8	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010B9	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010BA	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010BB	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010BC	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010BD	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010BE	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010BF	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010C0	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010C1	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010C2	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010C3	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010C4	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010C5	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010C6	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010C7	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010C8	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010C9	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010CA	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010CB	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010CC	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010CD	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010CE	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010CF	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010D0	00000000	Initial values
F:\Program Files\Microsoft Office\Office12\Excel.exe		004010D1		

風行者



小龍女

風行者這個 CAME 不論畫面和還是音效，我個人都十分欣賞。尤其是那些個宵小鼠輩被打的慘叫，聽了真是直叫爽。在軟體世界十一、二期中刊載有風行者傳奇攻略，欣慰之餘趕緊拿出來玩，結果因為新的訓練課沒好好上，每每被宵小打擊幾次後，或貧病交迫中就被死神帶走。噢，想我為國為民奔波一生，竟是這種下場，如何不讓人感嘆風行者難為呢！於是我找到了SAVEGAME DAT 這個檔，在一番修整下，無所不能的風行者出現了。各位，快拿出 PC TOOLS 保證使你空手活到末季。

PS (1) 請仔細看 (5) 之說明，否則萬一 * S # 3 @ * 不要怪我。

(2) 如果被監禁起來，鑰匙會被收走，那時把 prison key (位址 67) 改為 01 就可破門而出了。

(3) 有一點敬告各位，不要把物品都拿出來改，畢竟風行者開始是以收物品為主

，若是什麼都有了，遊戲的樂趣也相對的少了一半，謹記。

(4) 若你偉大的風行者有吃飯、睡眠、溺水後有「瞬間死亡」的現象時(修改的囉！你還要求什麼？)請先服用 Health Elixir 使 Body 恢復成十點，再享用您的飲食。反正改過後可以存 255 哦。

(5) 每個檔都可以改成 FF 但畫面可能會亂七、糟，算珠也不會動，但都是正常現象。修改的囉！

物品名稱	位址	最高值
Body	41	0A
Spirit	42	0A
Honor	43	0A
Karma	44	0A
等級	4a	18
Anchor	50	01
Food	51	63
Money	52	63
Straw Mat	53	01

Common Incense	54	63
Blessed Incense	55	63
Provincial Map	56	01
Explorer's Map	57	01
Sextant	58	01
Robe and Staff	59	01
Health Elixir	60	63
Spirit Elixir	61	63
Xal Xe Paste	62	63
Obecalp Fo Yu	63	63
Rat Bladders	64	63
Stonehead Syrup	65	63
Eyes of Fire	66	63
Prison Key	67	01
Warlord's Key	68	01
Feng Shu's Key	69	01
A Brass Key	70	01
Heron Feather	71	63
Levitation	72	01
Blind Man's Shoe	73	01
Invisibility	74	01
Beetle Jaw	75	63
Walk on Water	76	01
Dragon Scale	77	63
Invulnerability	78	01
Idol of Stone	79	01
Green Turtle	80	63
Striped Turtle	81	63
Rhinoceros Horn	82	01
Jasmine Flowers	83	01
Jade	84	01
Gold Dust	85	01
Peach Seed	86	01
Antidote	87	01
Parchments	88	63
Quill Pen	89	63
Ink Horn	90	63
Shrine Scroll	91	01
Religious Scroll	92	01
Prophecies Scroll	93	01
Scroll of Moebius	94	01
Nubia Scroll	95	01
Language Scroll	96	01
Astronomy Scroll	97	01
Survival Scroll	98	01
Idolatry Scroll	99	01
Warlord's Scroll	100	01
Alchemist's Scroll	101	01
Shaman's Scroll	102	01
Feng Sub's Scroll	103	01
Lu Shang's Scroll	104	01
Di Ahn Jon's Scroll	105	01
Apothecary Scroll	106	01



編輯部

徵稿

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相替……

◎遊戲 攻略 軟體世界遊戲之攻略（限首版100號，珍藏版15號以後）。

◎百戰 天龍（限首版100號，珍藏版15號以後）

遊戲程式修改篇（含無敵版）。

◎遊戲 評語 評語

◎攻略 秘技

P C 地帶 關於 PC GAME 的軟、硬體探討（含程式發表）。

七嘴 八舌 針對指定遊戲發表意見（務必兼談優點點）與玩 GAME 感受。

冒險補習班 為 RPG 初級玩家補習。

高手 過招 高手們的經驗交流天地。

紙上 談兵 各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精華戰役

分析與評論，有附圖解說該戰役

之經過與結果，並附上相關之遊戲畫面。

◎電玩 短路 關於 PC GAME 的趣味漫畫。

◎華山論 GAME 關於 RPG 的笑話或笑畫。

英雄交響曲 關於變音音效卡、電腦音樂的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

1. 必註明筆名。

2. 稿件請用稿紙（或 A4 紙）書寫，字跡清晰，表列亦可。

3. 所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用黑色簽字筆，印表機輸出者，顏色要濃。

4. 投段式稿請附磁片，以便檢閱。

5. 漫畫稿：(1)請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。

(2)線條力求簡明、清晰。

3. 附上文字解說（以鉛筆書寫）。

6. 漫畫正格規格：(1)橫式 - 寬9公分，高7公分。

(2)直式 - 寬7公分，高9公分。

有任何疑問，請到本報社詢問（或回郵，附）。

本刊對採用的稿件有刪改權，不願被刪改（錯別字除外）者請先聲明。

作品發表後，版權歸本刊所有。

7. 稿件請寄：請自行貼足郵票。

8. 稿件請寄：300元起，厚式、圖表另計。

徵求下列遊戲攻略

炸彈小子過關路線（51關起）

北與南攻略心得

泰田風雲完全攻略

魔界歷險完全攻略

武士傳說 攻略

創世紀VI攻略

第十九期（十月號）

截稿日期 79年8月25日

七嘴八舌 - 遊戲大家談（500~900字）

1. 遊戲秘

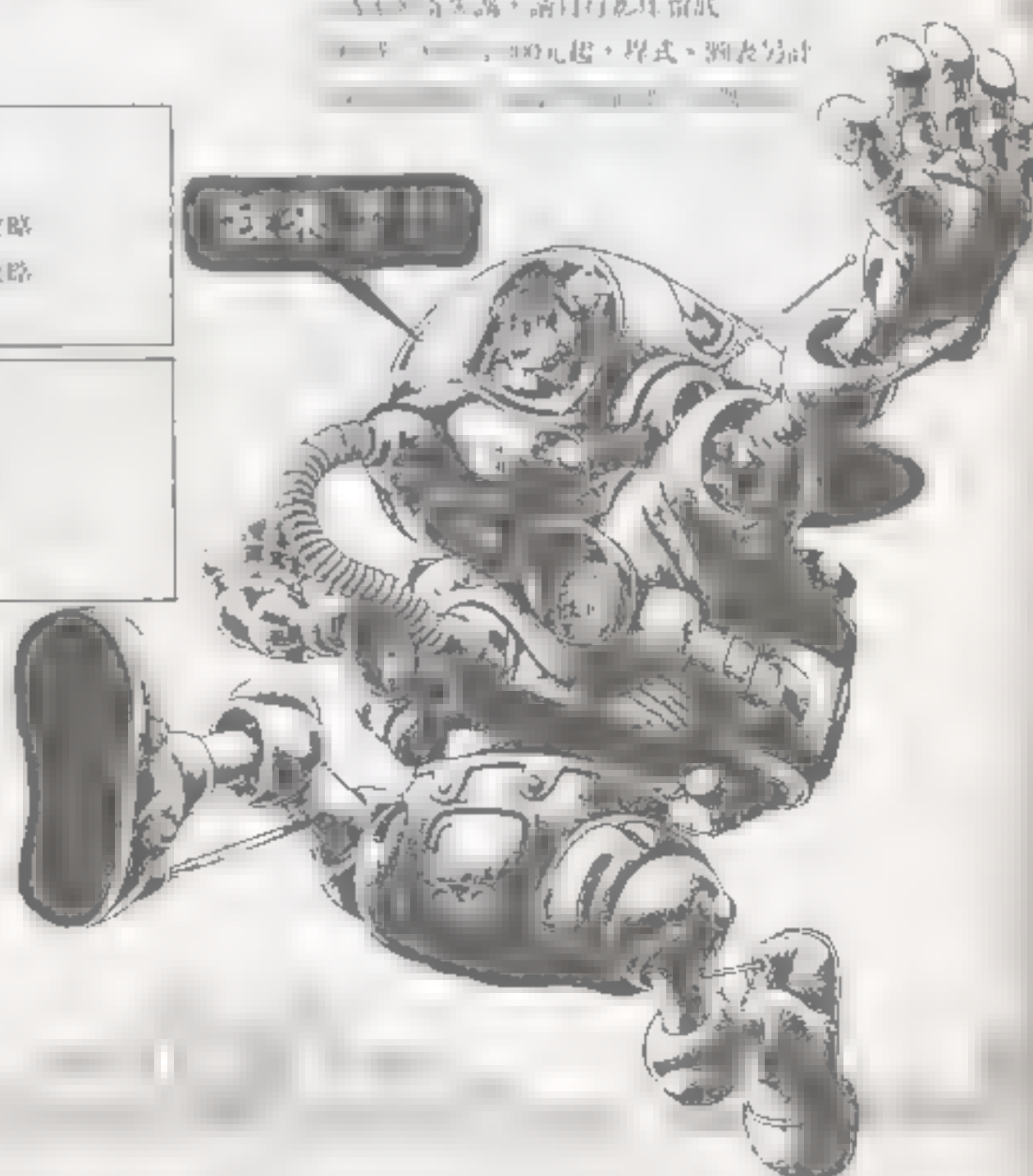
2. 遊戲傳說

3. 遊戲

4. 遊戲



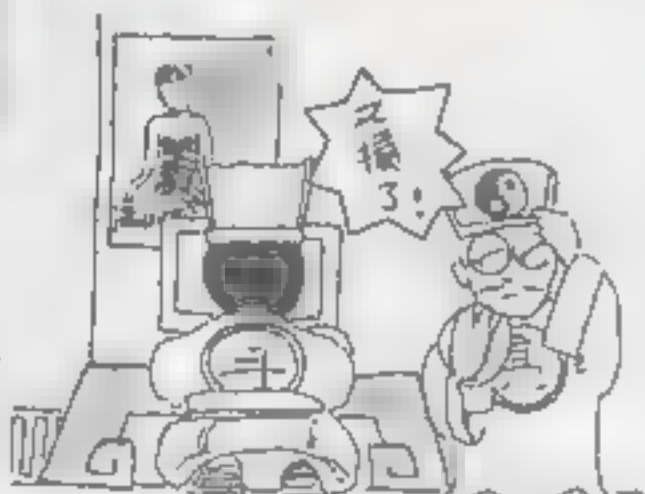
唉！傷腦筋



电玩短路



齊王篇



887

「有了
那商呢 待我屈指一算 啊
智力，到底有什麼可以提高
蜀廣之生 一定要有過人的
引明 貴為一國之君

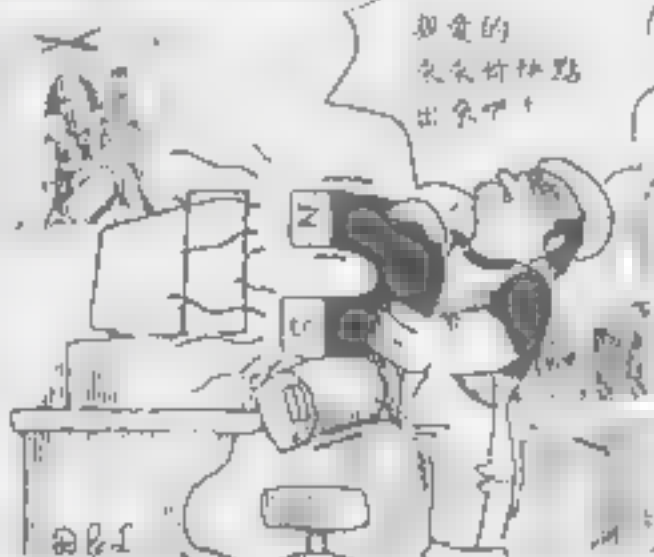
烟作爲



K. S.

老翁高 方月 既代替他申謝
鳴日沒去來 三 情實我無異
我部何堪塔例 以 希希常安
只要成對 就可 了 人何處
融說要加 四 書塔友聯 會

학년교과

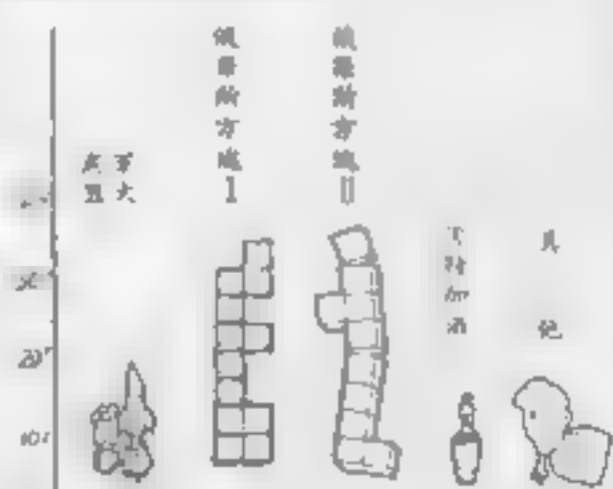


親愛的
氣氣竹快點
出來吧！

225

由今世恨 罪惡所累的人 人機之
一點也不錯。且看這場甘密紀事
人說朝夕相處 日久生情，

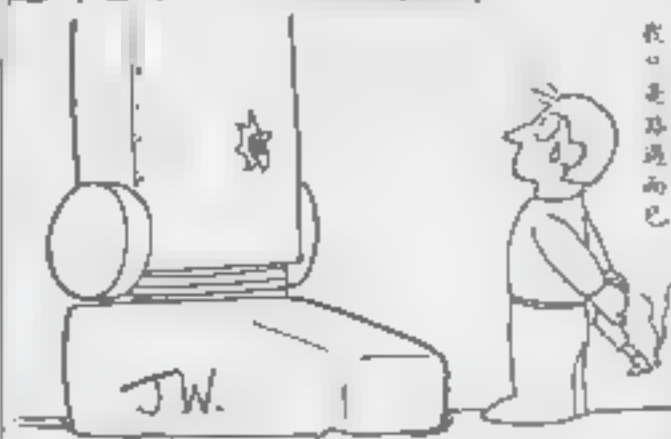
知 道 甚



资料来源：联合国粮农组织近十年来俄罗斯出口展望分析

我兄破
 兄如
 伯厚所為德
 安
 宋最有名
 兄如
 兄如

仙泉寺



大哥 我口是心非而已

懂，瑞西，我兩三下就
人衆圍，拯救世界。噴
把姐椅，體力野仗壓大的機
的員，這次的任務是配帶一
我是地下反抗組織中最神勇

俄羅斯方塊酷刑篇



404

同 培 的 自
 的 青 本 在
 時 春 具 心
 氣 州 在 心
 如 則 如 如
 體 也 多 多
 世 三 者 者
 空 是 在 在
 以 有 有 有



GAME 資料管理系統(上)

「食族版」以及「珍藏版」。算一算也有兩百多種休閒軟體了，數量相當可觀。相信每一位軟體世界的發燒友，至少都擁有二、三十套的 GAME。親愛的朋友，您可曾想過，利用 BASIC 設計個程式，來管理日益增多 GAME。對於大多數只想玩 GAME，而不想把時間花在寫程式上的人，要他們自己寫程式來自己的 GAME，可惟是大方夜譚。如今，PIG 我本着服務人群、造福大眾的理念，以 ERBASIC 寫了一個方便好用的「GAME 資料管理系统」。

首先，先對四個系統做個簡介：

- └結束本系統
- └暫時退回 DOS
- └查詢資料
- 1 GAME 資料管理系統
 - └修改資料
 - └增加資料
 - └刪除資料
 - └建立資料
- 2 本系統以軟體世界推出的平價版、貴族版、珍藏版建立檔案資料。
- 3 每一個檔案可有四筆 GAME 資料。
- 4 檔案資料輸入時
- 平價版 LP * * GT
- 貴族版 BD * * GT
- 珍藏版 TR * * GT
- * 應為 0~9 999999
- 5 存檔時按 GAME 的編號 (由小到大) 存檔。
- 6 資料的輸入及存檔入庫物都以代號表示。
- 7 本系統將資料分為兩類

- 「遊戲的名稱」
- 「遊戲的片數」
- 「遊戲的價格」
- 「遊戲有無支援魔奇音效卡」
- 「音樂（音效）」
- 「其他」

3 玩家對遊戲的看法及操作方式

- 雜學程度
一 評 分

畫面設計是本系統最大的缺點，因為PIG對於美術

不通，希望各位玩 GAME 的發燒友能為本系統設計
熱的版面，透過軟體世界雜誌發表出來，可以讓你名利

要收，何樂而不為呢？又本系統看來看去缺少了個「列印資料」的功能，如果有可能，PIC 我會在日後增加此功能。如果您已經等不及了，那就動動您的腦筋，拿起 BASIC，轟轟烈烈寫它個幾百行。如果各位對於「玩弄封遊戲的看法」那一部份的資料不滿意，可以自行更改、添加。最後，祝大家能快快樂樂的使用本系統。

※註 樣式列若不是以行號起頭，就必須接在上一列後頭。

MAIN.BAS 主程式

```

10 REM ***** G A M E 資料管理系統 ***** 主目錄選擇模式 *****
20 MAIN BAS *****
30 KEY OFF
40 CLEAR
50 ON ERR GOTO 450
60 CLS
70 LOCATE 3,26:PRINT"GAME 資料管理系統"
80 PRINT "1. 新增資料"
90 PRINT "2. 刪除資料"
100 PRINT "3. 修改資料"
110 PRINT "4. 查詢資料"
120 PRINT "5. 退出系統"
130 PRINT "6. 幫助說明"
140 PRINT "7. 關於本系統"
150 LOCATE 22,30:PRINT"請選擇一項目"
160 MS=INPUT$(1) LOCATE 22,42:PRINT MS
170 IF MS<"1" OR MS>"7" THEN BEEP:GOTO 150
180 ON VAL(MS) GOTO 190,200,210,220,230,240,250
190 PRINT"新增資料"
200 PRINT"刪除資料"
210 PRINT"修改資料"
220 PRINT"查詢資料"
230 PRINT"退出系統"
240 CLS
250 PRINT"請輸入要新增的資料"
260 PRINT"如要取消，請輸入 0"
270 LOCATE 12,20:PRINT"按任一鍵後，繼續輸入"
280 ANY$=INPUT$(1)
290 STOP
300 GOTO 10
310 CLS
320 BEEP:LOCATE 8,20:PRINT"是否要結束本系統 1.是 2.否"
330 MS=INPUT$(1) LOCATE 8,38:PRINT MS
340 IF MS<"1" OR MS>"2" THEN GOTO 320
350 IF MS="1" THEN GOTO 450
360 PRINT"按任一鍵後，結束本系統"
370 ANY$=INPUT$(1)
380 CLS
390 SYSTEM
400 END
450 REM ***** 錯誤服務 *****
460 CLS
470 IF ERR=53 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"檔案找不到" GOTO 300
480 IF ERR=7 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"磁盤機未開或磁盤損壞" GOTO 300
490 BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"使用上發生某種錯誤"
500 LOCATE 12,10:PRINT"按任一鍵後，回到主目錄選擇項"
510 ANY$=INPUT$(1)
520 RESUME 50

```




子程式 MA1BAS 建立資料

```

10 REM ***** 建立資料程式 ***** MA1BAS *****
20 KEY OFF
30 CLEAR
40 DIM GNS(50), NUS(50), RDS(50), PLS(50), PRS(50), MCS(50),
50 DIM HUS(50), GRG(50), PWS(50), EHS(50), PSS(50), CNT(50)
60 ON ERROR GOTO 1400
70 REM ***** 開始建立資料 *****
80 IF NOT (2000 <= TIME <= 2300) THEN GOTO 100
90 CLS
100 BEEP
20 LOCATE 0,5:PRINT "資料已達一個最多可存50個"
30 LOCATE 12,5:PRINT "請先存檔。如果還有資料，請再建立一個檔"
40 LOCATE 15,5:PRINT "按任一鍵後，繼續執行"
50 ANY$=INPUT$(1)
100 TMR=1-1:GOSUB 840
170 CLS
180 LOCATE 0,5:PRINT "是否還有 ",VYS," 的遊戲資料輸入？1是"
190 MS=INPUT$(1):LOCATE 0,40:PRINT MS
200 IF MS<"1" OR MS>"2" THEN BEEP:GOTO 180
210 IF MS="1" THEN GOSUB 1280:GOTO 250
220 LOCATE 15,5:PRINT "按任一鍵後，回到主目錄選擇"
230 ANY$=INPUT$(1)
240 CLS:RUN "MATX"
250 CLS
260 LOCATE 0,5:PRINT "如果要結束輸入，在輸入遊戲名稱時輸入"
270 LOCATE 0,5:PRINT "000"
280 LOCATE 0,5:PRINT "按任一鍵後，開始輸入資料"
290 ANY$=INPUT$(1)
300 CLS
310 LOCATE 2,5:PRINT VYS," 遊戲資料"
320 LOCATE 5,5:PRINT "遊戲本身的資料"
330 GOSUB 1800:LOCATE 0,5:INPUT "遊戲的名稱: ",GNS(1):GOSUB 1670
340 IF MS="0" THEN BEEP:GOTO 330
350 IF MS="1" THEN TMR=1:GOSUB 840:GOTO 220
360 LOCATE 10,5:INPUT "遊戲的編號: ",NUS(1)
370 IF NUS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 380
380 FOR S=1 TO LEN(NUS(1))
390 IF MID$(NUS(1),S,1)<"0" OR MID$(NUS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 380
400 NEXT
410 CLS
420 LOCATE 13,5:PRINT "動作 1.戰鬥 2.迷宮 3.冒險 4.角色扮"
430 LOCATE 15,5:PRINT "演 5.模擬 6.策略 7.冒險 8.立體文字冒險 9."
440 LOCATE 17,5:PRINT "請由 0-9 中選擇遊戲類型 0:其他"
450 KUS=INPUT$(1):LOCATE 11,40:LEN(GNS(1)):PRINT KUS(1)
460 IF KUS(1)<"0" OR KUS(1)>"9" THEN BEEP:GOTO 450
470 LOCATE 19,5:PRINT GNS(1):PRINT "有幾張圖片?"
480 LOCATE 19,20+LEN(GNS(1)):INPUT " ",PLS(1)
490 IF PLS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 470
500 FOR S=1 TO LEN(PLS(1))
510 IF MID$(PLS(1),S,1)<"0" OR MID$(PLS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 470
520 NEXT
530 LOCATE 21,5:PRINT GNS(1):PRINT "的價格為?"
540 LOCATE 21,10+LEN(GNS(1)):INPUT " ",PRS(1)
550 IF PRS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 530
560 FOR S=1 TO LEN(PRS(1))
570 IF MID$(PRS(1),S,1)<"0" OR MID$(PRS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 530
580 NEXT
590 LOCATE 23,5:PRINT GNS(1):PRINT "有沒有支援魔奇音效卡 1.有 2.沒有"
600 MCS(1)=INPUT$(1):LOCATE 23,39+LEN(GNS(1)):PRINT MCS(1)
610 IF MCS(1)<"1" OR MCS(1)>"2" THEN BEEP:GOTO 590
620 CLS
630 LOCATE 3,5:PRINT "關於 ",GNS(1):PRINT "你的看法"
640 LOCATE 5,5:PRINT "音樂(音效) 1.非常好 2.還可以 3.沒意見 4."

```

```

5.不好"
650 MS=INPUT$(1):LOCATE 7,40+LEN(GNS(1)):PRINT MS
660 IF MS<"1" OR MS>"4" THEN BEEP:GOTO 650
670 LOCATE 9,5:PRINT "畫面 1.非常好 2.好 3.普通 4.沒意見 5."
680 LOCATE 11,5:PRINT "請由 1-5 中，選擇你對 ",GNS(1):PRINT "畫"
690 GRG(1)=INPUT$(1):LOCATE 11,42+LEN(GNS(1)):PRINT GRG(1)
700 IF GRG(1)<"1" OR GRG(1)>"5" THEN BEEP:GOTO 690
710 LOCATE 13,5:PRINT "操作方式 1.非常容易 2.容易 3.不容易 4."
720 LOCATE 15,5:PRINT "請由 1-4 中，選擇你對 ",GNS(1):PRINT "操"
730 PWS(1)=INPUT$(1):LOCATE 15,40+LEN(GNS(1)):PRINT PWS(1)
740 IF PWS(1)<"1" OR PWS(1)>"4" THEN BEEP:GOTO 730
750 LOCATE 17,5:PRINT "難度程度 1.太簡單 2.簡單 3.沒意見 4.難"
760 EHS(1)=INPUT$(1):LOCATE 19,40+LEN(GNS(1)):PRINT EHS(1)
770 IF EHS(1)<"1" OR EHS(1)>"5" THEN BEEP:GOTO 770
780 LOCATE 21,5:PRINT "根據種種因素，你給與 ",GNS(1):PRINT "的得分"
790 PSS(1)=INPUT$(1):LOCATE 21,35+LEN(GNS(1)):PRINT PSS(1)
800 IF PSS(1)<"1" OR PSS(1)>"100" THEN BEEP:GOTO 790
810 IF VAL(PSS(1))<0 OR VAL(PSS(1))>100 THEN BEEP:GOTO 790
820 FOR S=1 TO LEN(PSS(1))
830 IF MID$(PSS(1),S,1)<"0" OR MID$(PSS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 790
840 NEXT
850 CLS
860 LOCATE 3,5:PRINT "儲存檔案"
870 LOCATE 5,5:PRINT "儲存的檔案為 ",VYS," 的資料"
880 BEEP:LOCATE 7,5:PRINT "儲存的檔案名為 ",VYS," 的資料"
890 IF MS="1" THEN TMR=1:GOSUB 840:GOTO 220
900 LOCATE 10,5:INPUT "遊戲的編號: ",NUS(1)
910 IF NUS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 920
920 FOR S=1 TO LEN(NUS(1))
930 IF MID$(NUS(1),S,1)<"0" OR MID$(NUS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 920
940 NEXT
950 LOCATE 13,5:PRINT "動作 1.戰鬥 2.迷宮 3.冒險 4.角色扮"
960 LOCATE 15,5:PRINT "演 5.模擬 6.策略 7.冒險 8.立體文字冒險 9."
970 LOCATE 17,5:PRINT "請由 0-9 中選擇遊戲類型 0:其他"
980 KUS=INPUT$(1):LOCATE 11,40:LEN(GNS(1)):PRINT KUS(1)
990 IF KUS(1)<"0" OR KUS(1)>"9" THEN BEEP:GOTO 980
1000 LOCATE 19,5:PRINT GNS(1):PRINT "有幾張圖片?"
1010 LOCATE 19,20+LEN(GNS(1)):INPUT " ",PLS(1)
1020 IF PLS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 1010
1030 FOR S=1 TO LEN(PLS(1))
1040 IF MID$(PLS(1),S,1)<"0" OR MID$(PLS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 1010
1050 NEXT
1060 LOCATE 21,5:PRINT GNS(1):PRINT "的價格為?"
1070 LOCATE 21,10+LEN(GNS(1)):INPUT " ",PRS(1)
1080 IF PRS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 1070
1090 FOR S=1 TO LEN(PRS(1))
1100 IF MID$(PRS(1),S,1)<"0" OR MID$(PRS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 1070
1110 NEXT
1120 LOCATE 23,5:PRINT GNS(1):PRINT "有沒有支援魔奇音效卡 1.有 2.沒有"
1130 MCS(1)=INPUT$(1):LOCATE 23,39+LEN(GNS(1)):PRINT MCS(1)
1140 IF MCS(1)<"1" OR MCS(1)>"2" THEN BEEP:GOTO 1130
1150 CLS
1160 LOCATE 3,5:PRINT "關於 ",GNS(1):PRINT "你的看法"
1170 LOCATE 5,5:PRINT "音樂(音效) 1.非常好 2.還可以 3.沒意見 4."
1180 LOCATE 7,5:PRINT "畫面 1.非常好 2.好 3.普通 4.沒意見 5."
1190 LOCATE 9,5:PRINT "操作方式 1.非常容易 2.容易 3.不容易 4."
1200 LOCATE 11,5:PRINT "請由 1-5 中，選擇你對 ",GNS(1):PRINT "畫"
1210 GRG(1)=INPUT$(1):LOCATE 11,42+LEN(GNS(1)):PRINT GRG(1)
1220 IF GRG(1)<"1" OR GRG(1)>"5" THEN BEEP:GOTO 1210
1230 LOCATE 13,5:PRINT "操作方式 1.非常容易 2.容易 3.不容易 4."
1240 LOCATE 15,5:PRINT "請由 1-4 中，選擇你對 ",GNS(1):PRINT "操"
1250 PWS(1)=INPUT$(1):LOCATE 15,40+LEN(GNS(1)):PRINT PWS(1)
1260 IF PWS(1)<"1" OR PWS(1)>"4" THEN BEEP:GOTO 1250
1270 LOCATE 17,5:PRINT "難度程度 1.太簡單 2.簡單 3.沒意見 4.難"
1280 EHS(1)=INPUT$(1):LOCATE 19,40+LEN(GNS(1)):PRINT EHS(1)
1290 IF EHS(1)<"1" OR EHS(1)>"5" THEN BEEP:GOTO 1280
1300 LOCATE 21,5:PRINT "根據種種因素，你給與 ",GNS(1):PRINT "的得分"
1310 PSS(1)=INPUT$(1):LOCATE 21,35+LEN(GNS(1)):PRINT PSS(1)
1320 IF PSS(1)<"1" OR PSS(1)>"100" THEN BEEP:GOTO 1310
1330 IF VAL(PSS(1))<0 OR VAL(PSS(1))>100 THEN BEEP:GOTO 1310
1340 FOR S=1 TO LEN(PSS(1))
1350 IF MID$(PSS(1),S,1)<"0" OR MID$(PSS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 1310
1360 NEXT
1370 CLS
1380 LOCATE 3,5:PRINT "儲存檔案"
1390 LOCATE 5,5:PRINT "儲存的檔案為 ",VYS," 的資料"
1400 BEEP:LOCATE 7,5:PRINT "儲存的檔案名為 ",VYS," 的資料"
1410 IF MS="1" THEN TMR=1:GOSUB 840:GOTO 220
1420 LOCATE 10,5:INPUT "遊戲的編號: ",NUS(1)
1430 IF NUS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 1440
1440 FOR S=1 TO LEN(NUS(1))
1450 IF MID$(NUS(1),S,1)<"0" OR MID$(NUS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 1440
1460 NEXT
1470 LOCATE 13,5:PRINT "動作 1.戰鬥 2.迷宮 3.冒險 4.角色扮"
1480 LOCATE 15,5:PRINT "演 5.模擬 6.策略 7.冒險 8.立體文字冒險 9."
1490 LOCATE 17,5:PRINT "請由 0-9 中選擇遊戲類型 0:其他"
1500 KUS=INPUT$(1):LOCATE 11,40:LEN(GNS(1)):PRINT KUS(1)
1510 IF KUS(1)<"0" OR KUS(1)>"9" THEN BEEP:GOTO 1500
1520 LOCATE 19,5:PRINT GNS(1):PRINT "有幾張圖片?"
1530 LOCATE 19,20+LEN(GNS(1)):INPUT " ",PLS(1)
1540 IF PLS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 1530
1550 FOR S=1 TO LEN(PLS(1))
1560 IF MID$(PLS(1),S,1)<"0" OR MID$(PLS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 1530
1570 NEXT
1580 LOCATE 21,5:PRINT GNS(1):PRINT "的價格為?"
1590 LOCATE 21,10+LEN(GNS(1)):INPUT " ",PRS(1)
1600 IF PRS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 1590
1610 FOR S=1 TO LEN(PRS(1))
1620 IF MID$(PRS(1),S,1)<"0" OR MID$(PRS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 1590
1630 NEXT
1640 LOCATE 23,5:PRINT GNS(1):PRINT "有沒有支援魔奇音效卡 1.有 2.沒有"
1650 MCS(1)=INPUT$(1):LOCATE 23,39+LEN(GNS(1)):PRINT MCS(1)
1660 IF MCS(1)<"1" OR MCS(1)>"2" THEN BEEP:GOTO 1650
1670 CLS
1680 LOCATE 3,5:PRINT "關於 ",GNS(1):PRINT "你的看法"
1690 LOCATE 5,5:PRINT "音樂(音效) 1.非常好 2.還可以 3.沒意見 4."
1700 LOCATE 7,5:PRINT "畫面 1.非常好 2.好 3.普通 4.沒意見 5."
1710 LOCATE 9,5:PRINT "操作方式 1.非常容易 2.容易 3.不容易 4."
1720 LOCATE 11,5:PRINT "請由 1-5 中，選擇你對 ",GNS(1):PRINT "畫"
1730 GRG(1)=INPUT$(1):LOCATE 11,42+LEN(GNS(1)):PRINT GRG(1)
1740 IF GRG(1)<"1" OR GRG(1)>"5" THEN BEEP:GOTO 1730
1750 LOCATE 13,5:PRINT "操作方式 1.非常容易 2.容易 3.不容易 4."
1760 LOCATE 15,5:PRINT "請由 1-4 中，選擇你對 ",GNS(1):PRINT "操"
1770 PWS(1)=INPUT$(1):LOCATE 15,40+LEN(GNS(1)):PRINT PWS(1)
1780 IF PWS(1)<"1" OR PWS(1)>"4" THEN BEEP:GOTO 1770
1790 LOCATE 17,5:PRINT "難度程度 1.太簡單 2.簡單 3.沒意見 4.難"
1800 EHS(1)=INPUT$(1):LOCATE 19,40+LEN(GNS(1)):PRINT EHS(1)
1810 IF EHS(1)<"1" OR EHS(1)>"5" THEN BEEP:GOTO 1800
1820 LOCATE 21,5:PRINT "根據種種因素，你給與 ",GNS(1):PRINT "的得分"
1830 PSS(1)=INPUT$(1):LOCATE 21,35+LEN(GNS(1)):PRINT PSS(1)
1840 IF PSS(1)<"1" OR PSS(1)>"100" THEN BEEP:GOTO 1830
1850 IF VAL(PSS(1))<0 OR VAL(PSS(1))>100 THEN BEEP:GOTO 1830
1860 FOR S=1 TO LEN(PSS(1))
1870 IF MID$(PSS(1),S,1)<"0" OR MID$(PSS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 1830
1880 NEXT
1890 CLS
1900 LOCATE 3,5:PRINT "儲存檔案"
1910 LOCATE 5,5:PRINT "儲存的檔案為 ",VYS," 的資料"
1920 BEEP:LOCATE 7,5:PRINT "儲存的檔案名為 ",VYS," 的資料"
1930 IF MS="1" THEN TMR=1:GOSUB 840:GOTO 220
1940 LOCATE 10,5:INPUT "遊戲的編號: ",NUS(1)
1950 IF NUS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 1960
1960 FOR S=1 TO LEN(NUS(1))
1970 IF MID$(NUS(1),S,1)<"0" OR MID$(NUS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 1960
1980 NEXT
1990 LOCATE 13,5:PRINT "動作 1.戰鬥 2.迷宮 3.冒險 4.角色扮"
2000 LOCATE 15,5:PRINT "演 5.模擬 6.策略 7.冒險 8.立體文字冒險 9."
2010 LOCATE 17,5:PRINT "請由 0-9 中選擇遊戲類型 0:其他"
2020 KUS=INPUT$(1):LOCATE 11,40:LEN(GNS(1)):PRINT KUS(1)
2030 IF KUS(1)<"0" OR KUS(1)>"9" THEN BEEP:GOTO 2020
2040 LOCATE 19,5:PRINT GNS(1):PRINT "有幾張圖片?"
2050 LOCATE 19,20+LEN(GNS(1)):INPUT " ",PLS(1)
2060 IF PLS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 2050
2070 FOR S=1 TO LEN(PLS(1))
2080 IF MID$(PLS(1),S,1)<"0" OR MID$(PLS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 2050
2090 NEXT
2100 LOCATE 21,5:PRINT GNS(1):PRINT "的價格為?"
2110 LOCATE 21,10+LEN(GNS(1)):INPUT " ",PRS(1)
2120 IF PRS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 2110
2130 FOR S=1 TO LEN(PRS(1))
2140 IF MID$(PRS(1),S,1)<"0" OR MID$(PRS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 2110
2150 NEXT
2160 LOCATE 23,5:PRINT GNS(1):PRINT "有沒有支援魔奇音效卡 1.有 2.沒有"
2170 MCS(1)=INPUT$(1):LOCATE 23,39+LEN(GNS(1)):PRINT MCS(1)
2180 IF MCS(1)<"1" OR MCS(1)>"2" THEN BEEP:GOTO 2170
2190 CLS
2200 LOCATE 3,5:PRINT "關於 ",GNS(1):PRINT "你的看法"
2210 LOCATE 5,5:PRINT "音樂(音效) 1.非常好 2.還可以 3.沒意見 4."
2220 LOCATE 7,5:PRINT "畫面 1.非常好 2.好 3.普通 4.沒意見 5."
2230 LOCATE 9,5:PRINT "操作方式 1.非常容易 2.容易 3.不容易 4."
2240 LOCATE 11,5:PRINT "請由 1-5 中，選擇你對 ",GNS(1):PRINT "畫"
2250 GRG(1)=INPUT$(1):LOCATE 11,42+LEN(GNS(1)):PRINT GRG(1)
2260 IF GRG(1)<"1" OR GRG(1)>"5" THEN BEEP:GOTO 2250
2270 LOCATE 13,5:PRINT "操作方式 1.非常容易 2.容易 3.不容易 4."
2280 LOCATE 15,5:PRINT "請由 1-4 中，選擇你對 ",GNS(1):PRINT "操"
2290 PWS(1)=INPUT$(1):LOCATE 15,40+LEN(GNS(1)):PRINT PWS(1)
2300 IF PWS(1)<"1" OR PWS(1)>"4" THEN BEEP:GOTO 2290
2310 LOCATE 17,5:PRINT "難度程度 1.太簡單 2.簡單 3.沒意見 4.難"
2320 EHS(1)=INPUT$(1):LOCATE 19,40+LEN(GNS(1)):PRINT EHS(1)
2330 IF EHS(1)<"1" OR EHS(1)>"5" THEN BEEP:GOTO 2320
2340 LOCATE 21,5:PRINT "根據種種因素，你給與 ",GNS(1):PRINT "的得分"
2350 PSS(1)=INPUT$(1):LOCATE 21,35+LEN(GNS(1)):PRINT PSS(1)
2360 IF PSS(1)<"1" OR PSS(1)>"100" THEN BEEP:GOTO 2350
2370 IF VAL(PSS(1))<0 OR VAL(PSS(1))>100 THEN BEEP:GOTO 2350
2380 FOR S=1 TO LEN(PSS(1))
2390 IF MID$(PSS(1),S,1)<"0" OR MID$(PSS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 2350
2400 NEXT
2410 CLS
2420 LOCATE 3,5:PRINT "儲存檔案"
2430 LOCATE 5,5:PRINT "儲存的檔案為 ",VYS," 的資料"
2440 BEEP:LOCATE 7,5:PRINT "儲存的檔案名為 ",VYS," 的資料"
2450 IF MS="1" THEN TMR=1:GOSUB 840:GOTO 220
2460 LOCATE 10,5:INPUT "遊戲的編號: ",NUS(1)
2470 IF NUS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 2480
2480 FOR S=1 TO LEN(NUS(1))
2490 IF MID$(NUS(1),S,1)<"0" OR MID$(NUS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 2480
2500 NEXT
2510 LOCATE 13,5:PRINT "動作 1.戰鬥 2.迷宮 3.冒險 4.角色扮"
2520 LOCATE 15,5:PRINT "演 5.模擬 6.策略 7.冒險 8.立體文字冒險 9."
2530 LOCATE 17,5:PRINT "請由 0-9 中選擇遊戲類型 0:其他"
2540 KUS=INPUT$(1):LOCATE 11,40:LEN(GNS(1)):PRINT KUS(1)
2550 IF KUS(1)<"0" OR KUS(1)>"9" THEN BEEP:GOTO 2540
2560 LOCATE 19,5:PRINT GNS(1):PRINT "有幾張圖片?"
2570 LOCATE 19,20+LEN(GNS(1)):INPUT " ",PLS(1)
2580 IF PLS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 2570
2590 FOR S=1 TO LEN(PLS(1))
2600 IF MID$(PLS(1),S,1)<"0" OR MID$(PLS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 2570
2610 NEXT
2620 LOCATE 21,5:PRINT GNS(1):PRINT "的價格為?"
2630 LOCATE 21,10+LEN(GNS(1)):INPUT " ",PRS(1)
2640 IF PRS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 2630
2650 FOR S=1 TO LEN(PRS(1))
2660 IF MID$(PRS(1),S,1)<"0" OR MID$(PRS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 2630
2670 NEXT
2680 LOCATE 23,5:PRINT GNS(1):PRINT "有沒有支援魔奇音效卡 1.有 2.沒有"
2690 MCS(1)=INPUT$(1):LOCATE 23,39+LEN(GNS(1)):PRINT MCS(1)
2700 IF MCS(1)<"1" OR MCS(1)>"2" THEN BEEP:GOTO 2690
2710 CLS
2720 LOCATE 3,5:PRINT "關於 ",GNS(1):PRINT "你的看法"
2730 LOCATE 5,5:PRINT "音樂(音效) 1.非常好 2.還可以 3.沒意見 4."
2740 LOCATE 7,5:PRINT "畫面 1.非常好 2.好 3.普通 4.沒意見 5."
2750 LOCATE 9,5:PRINT "操作方式 1.非常容易 2.容易 3.不容易 4."
2760 LOCATE 11,5:PRINT "請由 1-5 中，選擇你對 ",GNS(1):PRINT "畫"
2770 GRG(1)=INPUT$(1):LOCATE 11,42+LEN(GNS(1)):PRINT GRG(1)
2780 IF GRG(1)<"1" OR GRG(1)>"5" THEN BEEP:GOTO 2770
2790 LOCATE 13,5:PRINT "操作方式 1.非常容易 2.容易 3.不容易 4."
2800 LOCATE 15,5:PRINT "請由 1-4 中，選擇你對 ",GNS(1):PRINT "操"
2810 PWS(1)=INPUT$(1):LOCATE 15,40+LEN(GNS(1)):PRINT PWS(1)
2820 IF PWS(1)<"1" OR PWS(1)>"4" THEN BEEP:GOTO 2810
2830 LOCATE 17,5:PRINT "難度程度 1.太簡單 2.簡單 3.沒意見 4.難"
2840 EHS(1)=INPUT$(1):LOCATE 19,40+LEN(GNS(1)):PRINT EHS(1)
2850 IF EHS(1)<"1" OR EHS(1)>"5" THEN BEEP:GOTO 2840
2860 LOCATE 21,5:PRINT "根據種種因素，你給與 ",GNS(1):PRINT "的得分"
2870 PSS(1)=INPUT$(1):LOCATE 21,35+LEN(GNS(1)):PRINT PSS(1)
2880 IF PSS(1)<"1" OR PSS(1)>"100" THEN BEEP:GOTO 2870
2890 IF VAL(PSS(1))<0 OR VAL(PSS(1))>100 THEN BEEP:GOTO 2870
2900 FOR S=1 TO LEN(PSS(1))
2910 IF MID$(PSS(1),S,1)<"0" OR MID$(PSS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 2870
2920 NEXT
2930 CLS
2940 LOCATE 3,5:PRINT "儲存檔案"
2950 LOCATE 5,5:PRINT "儲存的檔案為 ",VYS," 的資料"
2960 BEEP:LOCATE 7,5:PRINT "儲存的檔案名為 ",VYS," 的資料"
2970 IF MS="1" THEN TMR=1:GOSUB 840:GOTO 220
2980 LOCATE 10,5:INPUT "遊戲的編號: ",NUS(1)
2990 IF NUS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 3000
3000 FOR S=1 TO LEN(NUS(1))
3010 IF MID$(NUS(1),S,1)<"0" OR MID$(NUS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 3000
3020 NEXT
3030 LOCATE 13,5:PRINT "動作 1.戰鬥 2.迷宮 3.冒險 4.角色扮"
3040 LOCATE 15,5:PRINT "演 5.模擬 6.策略 7.冒險 8.立體文字冒險 9."
3050 LOCATE 17,5:PRINT "請由 0-9 中選擇遊戲類型 0:其他"
3060 KUS=INPUT$(1):LOCATE 11,40:LEN(GNS(1)):PRINT KUS(1)
3070 IF KUS(1)<"0" OR KUS(1)>"9" THEN BEEP:GOTO 3060
3080 LOCATE 19,5:PRINT GNS(1):PRINT "有幾張圖片?"
3090 LOCATE 19,20+LEN(GNS(1)):INPUT " ",PLS(1)
3100 IF PLS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 3090
3110 FOR S=1 TO LEN(PLS(1))
3120 IF MID$(PLS(1),S,1)<"0" OR MID$(PLS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 3090
3130 NEXT
3140 LOCATE 21,5:PRINT GNS(1):PRINT "的價格為?"
3150 LOCATE 21,10+LEN(GNS(1)):INPUT " ",PRS(1)
3160 IF PRS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 3150
3170 FOR S=1 TO LEN(PRS(1))
3180 IF MID$(PRS(1),S,1)<"0" OR MID$(PRS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 3150
3190 NEXT
3200 LOCATE 23,5:PRINT GNS(1):PRINT "有沒有支援魔奇音效卡 1.有 2.沒有"
3210 MCS(1)=INPUT$(1):LOCATE 23,39+LEN(GNS(1)):PRINT MCS(1)
3220 IF MCS(1)<"1" OR MCS(1)>"2" THEN BEEP:GOTO 3210
3230 CLS
3240 LOCATE 3,5:PRINT "關於 ",GNS(1):PRINT "你的看法"
3250 LOCATE 5,5:PRINT "音樂(音效) 1.非常好 2.還可以 3.沒意見 4."
3260 LOCATE 7,5:PRINT "畫面 1.非常好 2.好 3.普通 4.沒意見 5."
3270 LOCATE 9,5:PRINT "操作方式 1.非常容易 2.容易 3.不容易 4."
3280 LOCATE 11,5:PRINT "請由 1-5 中，選擇你對 ",GNS(1):PRINT "畫"
3290 GRG(1)=INPUT$(1):LOCATE 11,42+LEN(GNS(1)):PRINT GRG(1)
3300 IF GRG(1)<"1" OR GRG(1)>"5" THEN BEEP:GOTO 3290
3310 LOCATE 13,5:PRINT "操作方式 1.非常容易 2.容易 3.不容易 4."
3320 LOCATE 15,5:PRINT "請由 1-4 中，選擇你對 ",GNS(1):PRINT "操"
3330 PWS(1)=INPUT$(1):LOCATE 15,40+LEN(GNS(1)):PRINT PWS(1)
3340 IF PWS(1)<"1" OR PWS(1)>"4" THEN BEEP:GOTO 3330
3350 LOCATE 17,5:PRINT "難度程度 1.太簡單 2.簡單 3.沒意見 4.難"
3360 EHS(1)=INPUT$(1):LOCATE 19,40+LEN(GNS(1)):PRINT EHS(1)
3370 IF EHS(1)<"1" OR EHS(1)>"5" THEN BEEP:GOTO 3360
3380 LOCATE 21,5:PRINT "根據種種因素，你給與 ",GNS(1):PRINT "的得分"
3390 PSS(1)=INPUT$(1):LOCATE 21,35+LEN(GNS(1)):PRINT PSS(1)
3400 IF PSS(1)<"1" OR PSS(1)>"100" THEN BEEP:GOTO 3390
3410 IF VAL(PSS(1))<0 OR VAL(PSS(1))>100 THEN BEEP:GOTO 3390
3420 FOR S=1 TO LEN(PSS(1))
3430 IF MID$(PSS(1),S,1)<"0" OR MID$(PSS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 3390
3440 NEXT
3450 CLS
3460 LOCATE 3,5:PRINT "儲存檔案"
3470 LOCATE 5,5:PRINT "儲存的檔案為 ",VYS," 的資料"
3480 BEEP:LOCATE 7,5:PRINT "儲存的檔案名為 ",VYS," 的資料"
3490 IF MS="1" THEN TMR=1:GOSUB 840:GOTO 220
3500 LOCATE 10,5:INPUT "遊戲的編號: ",NUS(1)
3510 IF NUS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 3520
3520 FOR S=1 TO LEN(NUS(1))
3530 IF MID$(NUS(1),S,1)<"0" OR MID$(NUS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 3520
3540 NEXT
3550 LOCATE 13,5:PRINT "動作 1.戰鬥 2.迷宮 3.冒險 4.角色扮"
3560 LOCATE 15,5:PRINT "演 5.模擬 6.策略 7.冒險 8.立體文字冒險 9."
3570 LOCATE 17,5:PRINT "請由 0-9 中選擇遊戲類型 0:其他"
3580 KUS=INPUT$(1):LOCATE 11,40:LEN(GNS(1)):PRINT KUS(1)
3590 IF KUS(1)<"0" OR KUS(1)>"9" THEN BEEP:GOTO 3580
3600 LOCATE 19,5:PRINT GNS(1):PRINT "有幾張圖片?"
3610 LOCATE 19,20+LEN(GNS(1)):INPUT " ",PLS(1)
3620 IF PLS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 3610
3630 FOR S=1 TO LEN(PLS(1))
3640 IF MID$(PLS(1),S,1)<"0" OR MID$(PLS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 3610
3650 NEXT
3660 LOCATE 21,5:PRINT GNS(1):PRINT "的價格為?"
3670 LOCATE 21,10+LEN(GNS(1)):INPUT " ",PRS(1)
3680 IF PRS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 3670
3690 FOR S=1 TO LEN(PRS(1))
3700 IF MID$(PRS(1),S,1)<"0" OR MID$(PRS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 3670
3710 NEXT
3720 LOCATE 23,5:PRINT GNS(1):PRINT "有沒有支援魔奇音效卡 1.有 2.沒有"
3730 MCS(1)=INPUT$(1):LOCATE 23,39+LEN(GNS(1)):PRINT MCS(1)
3740 IF MCS(1)<"1" OR MCS(1)>"2" THEN BEEP:GOTO 3730
3750 CLS
3760 LOCATE 3,5:PRINT "關於 ",GNS(1):PRINT "你的看法"
3770 LOCATE 5,5:PRINT "音樂(音效) 1.非常好 2.還可以 3.沒意見 4."
3780 LOCATE 7,5:PRINT "畫面 1.非常好 2.好 3.普通 4.沒意見 5."
3790 LOCATE 9,5:PRINT "操作方式 1.非常容易 2.容易 3.不容易 4."
3800 LOCATE 11,5:PRINT "請由 1-5 中，選擇你對 ",GNS(1):PRINT "畫"
3810 GRG(1)=INPUT$(1):LOCATE 11,42+LEN(GNS(1)):PRINT GRG(1)
3820 IF GRG(1)<"1" OR GRG(1)>"5" THEN BEEP:GOTO 3810
3830 LOCATE 13,5:PRINT "操作方式 1.非常容易 2.容易 3.不容易 4."
3840 LOCATE 15,5:PRINT "請由 1-4 中，選擇你對 ",GNS(1):PRINT "操"
3850 PWS(1)=INPUT$(1):LOCATE 15,40+LEN(GNS(1)):PRINT PWS(1)
3860 IF PWS(1)<"1" OR PWS(1)>"4" THEN BEEP:GOTO 3850
3870 LOCATE 17,5:PRINT "難度程度 1.太簡單 2.簡單 3.沒意見 4.難"
3880 EHS(1)=INPUT$(1):LOCATE 19,40+LEN(GNS(1)):PRINT EHS(1)
3890 IF EHS(1)<"1" OR EHS(1)>"5" THEN BEEP:GOTO 3880
3900 LOCATE 21,5:PRINT "根據種種因素，你給與 ",GNS(1):PRINT "的得分"
3910 PSS(1)=INPUT$(1):LOCATE 21,35+LEN(GNS(1)):PRINT PSS(1)
3920 IF PSS(1)<"1" OR PSS(1)>"100" THEN BEEP:GOTO 3910
3930 IF VAL(PSS(1))<0 OR VAL(PSS(1))>100 THEN BEEP:GOTO 3910
3940 FOR S=1 TO LEN(PSS(1))
3950 IF MID$(PSS(1),S,1)<"0" OR MID$(PSS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 3910
3960 NEXT
3970 CLS
3980 LOCATE 3,5:PRINT "儲存檔案"
3990 LOCATE 5,5:PRINT "儲存的檔案為 ",VYS," 的資料"
4000 BEEP:LOCATE 7,5:PRINT "儲存的檔案名為 ",VYS," 的資料"
4010 IF MS="1" THEN TMR=1:GOSUB 840:GOTO 220
4020 LOCATE 10,5:INPUT "遊戲的編號: ",NUS(1)
4030 IF NUS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 4040
4040 FOR S=1 TO LEN(NUS(1))
4050 IF MID$(NUS(1),S,1)<"0" OR MID$(NUS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 4040
4060 NEXT
4070 LOCATE 13,5:PRINT "動作 1.戰鬥 2.迷宮 3.冒險 4.角色扮"
4080 LOCATE 15,5:PRINT "演 5.模擬 6.策略 7.冒險 8.立體文字冒險 9."
4090 LOCATE 17,5:PRINT "請由 0-9 中選擇遊戲類型 0:其他"
4100 KUS=INPUT$(1):LOCATE 11,40:LEN(GNS(1)):PRINT KUS(1)
4110 IF KUS(1)<"0" OR KUS(1)>"9" THEN BEEP:GOTO 4100
4120 LOCATE 19,5:PRINT GNS(1):PRINT "有幾張圖片?"
4130 LOCATE 19,20+LEN(GNS(1)):INPUT " ",PLS(1)
4140 IF PLS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 4130
4150 FOR S=1 TO LEN(PLS(1))
4160 IF MID$(PLS(1),S,1)<"0" OR MID$(PLS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 4130
4170 NEXT
4180 LOCATE 21,5:PRINT GNS(1):PRINT "的價格為?"
4190 LOCATE 21,10+LEN(GNS(1)):INPUT " ",PRS(1)
4200 IF PRS(1)="0" THEN BEEP:GOTO 4190
4210 FOR S=1 TO LEN(PRS(1))
4220 IF MID$(PRS(1),S,1)<"0" OR MID$(PRS(1),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 4190
4230 NEXT
4240 LOCATE 23,5:PRINT GNS(1):PRINT "有沒有支援魔奇音效卡 1.有 2.沒有"
4250 MCS(1)=INPUT$(1):LOCATE 23,39+LEN(GNS(1)):PRINT MCS(1)
4260 IF MCS(1)<"1" OR MCS(1)>"2" THEN BEEP:GOTO 4250
4270 CLS
4280 LOCATE 3,5:PRINT "關於 ",GNS(1):PRINT "你的看法"
4290 LOCATE 5,5:PRINT "音樂(音效) 1.非常好 2.還可以 3.沒意見 4."
4300 LOCATE 7,5:PRINT "畫面 1.非常好 2.好 3.普通 4.沒意見 5."
4310 LOCATE 9,5:PRINT "操作方式 1.非常容易 2.容易 3.不容易 4."
4320 LOCATE 11,5:PRINT "請由 1-5 中，選擇你對 ",GNS(1):PRINT "畫"
4330 GRG(1)=INPUT$(1):LOCATE 11,42+LEN(GNS(1)):PRINT GRG(1)
4340 IF GRG(1)<"1" OR GRG(1)>"5" THEN BEEP:GOTO 4330
4350 LOCATE 13,5:PRINT "操作方式 1.非常容易 2.容易 3.不容易 4."
4360 LOCATE 15,5:PRINT "請由 1-4 中，選擇你對 ",GNS(1):PRINT "操"
4370 PWS(1)=INPUT$(1):LOCATE 15,40+LEN(GNS(1)):PRINT PWS(1)
4380 IF PWS(1)<"1" OR PWS(1)>"4" THEN BEEP:GOTO 4370
4390 LOCATE 17,5:PRINT "難度程度 1.太簡單 2.簡單 3.沒意見 4.難"
4400 EHS(1)=INPUT$(1):LOCATE 19,40+LEN(GNS(1)):PRINT EHS(1)
4410
```




```

140 I=CONJ(S)
150 IF (I$="刪除" THEN 1170
160 PRINT #1,G$(I),".",NUS(I);":",KDS(
S H$
M$
T S Y$
180 CLOSE
1190 BEEP:LOCATE 9,5:PRINT "存+8元單"
1200 LOCATE 11,5:PRINT "按任一鍵後，繼續執行"
120 ANY$=INP$(1)
220 CLS
230 LOCATE 2,5:PRINT "刪除資料功能"
240 LOCATE 4,5:PRINT "是否要刪除其他檔案內的資料？是 2.否"

1250 M$=INPUT$(1) LOCATE 8,45:PRINT M$
1260 IF M$="1" OR M$="2" THEN BEEP:GOTO 1240
270 IF M$="1" THEN 70
    M$=INPUT$(1)
    100 RUN "MAIN"
    310 END
320 REM ***** 設定姓名 *****
330 CLS
1340 LOCATE 2,5:PRINT "刪除資料功能"
    M$=INPUT$(1)
    350 LOCATE 8,50:PRINT M$
    360 IF M$="1" OR M$="2" THEN BEEP:GOTO 1350
    M$=INPUT$(1)
    370 IF M$="2" THEN M$="BD";Y$="與+刪除"
    380 IF M$="3" THEN M$="TR";Y$="是+刪除"
    390 IF Y$="" THEN BEEP:GOTO 1420
    400 FOR I=1 TO LEN(Y$)
        410 IF MID$(Y$,I,1)<"0" OR MID$(Y$,I,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 1420
    420 NEXT I
    430 IF LEN(Y$)>6 THEN Z$=M$+LEFT$(Y$,6)+" " ELSE Z$=M$+Y$
    440 LOCATE 12,5:PRINT "姓名+刪除+刪除資料功能，為：",Z$
    450 LOCATE 14,5:PRINT "按任一鍵後，繼續執行"
    460 CLS
1520 REM ***** 刪除服務 *****
1530 CLS
    550 IF ERR=0 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT "姓名已輸入完畢" GOTO 1520
    570 IF ERR=7 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT "姓名輸入錯誤，請重新輸入" GOTO 1520
    590 IF MA2=1 THEN 1610
    600 IF MA2=2 THEN 1610
    1010 LOCATE 12,10:PRINT "按任一鍵後，刪除資料"
    620 ANY$=INP$(1)
    630 RESUME 590
    1040 LOCATE 12,10:PRINT "按任一鍵後，重新讀取資料"
    650 ANY$=INP$(1)
    1060 RESUME 70
    670 LOCATE 12,10:PRINT "按任一鍵後，回到主選單"
    680 ANY$=INP$(1)
    690 RESUME 1300

```

建立資料的畫面

圖一

姓名：張三

刪除姓名：張三

刪除編號：200

刪除 1.刪除 2.刪除 3.刪除 4.刪除

刪除 5.刪除 6.刪除 7.刪除 8.刪除 9.刪除

刪除 10.刪除 11.刪除 12.刪除 13.刪除

刪除王子 刪除王子 刪除王子

刪除王子 刪除王子 刪除王子

刪除王子 刪除王子 刪除王子

圖二

刪除 1.刪除 2.刪除 3.刪除 4.刪除

刪除 1.刪除 2.刪除 3.刪除 4.刪除 5.刪除

刪除 1.刪除 2.刪除 3.刪除 4.刪除 5.刪除

刪除 1.刪除 2.刪除 3.刪除 4.刪除 5.刪除

刪除 1.刪除 2.刪除 3.刪除 4.刪除 5.刪除

刪除 1-4 中，刪除王子 刪除王子 刪除王子

刪除 1.刪除 2.刪除 3.刪除 4.刪除 5.刪除

刪除 1-5 中，刪除王子 刪除王子 刪除王子

刪除王子 刪除王子 刪除王子



下期
待
續



簡單易用的音量控制器

伍家屯

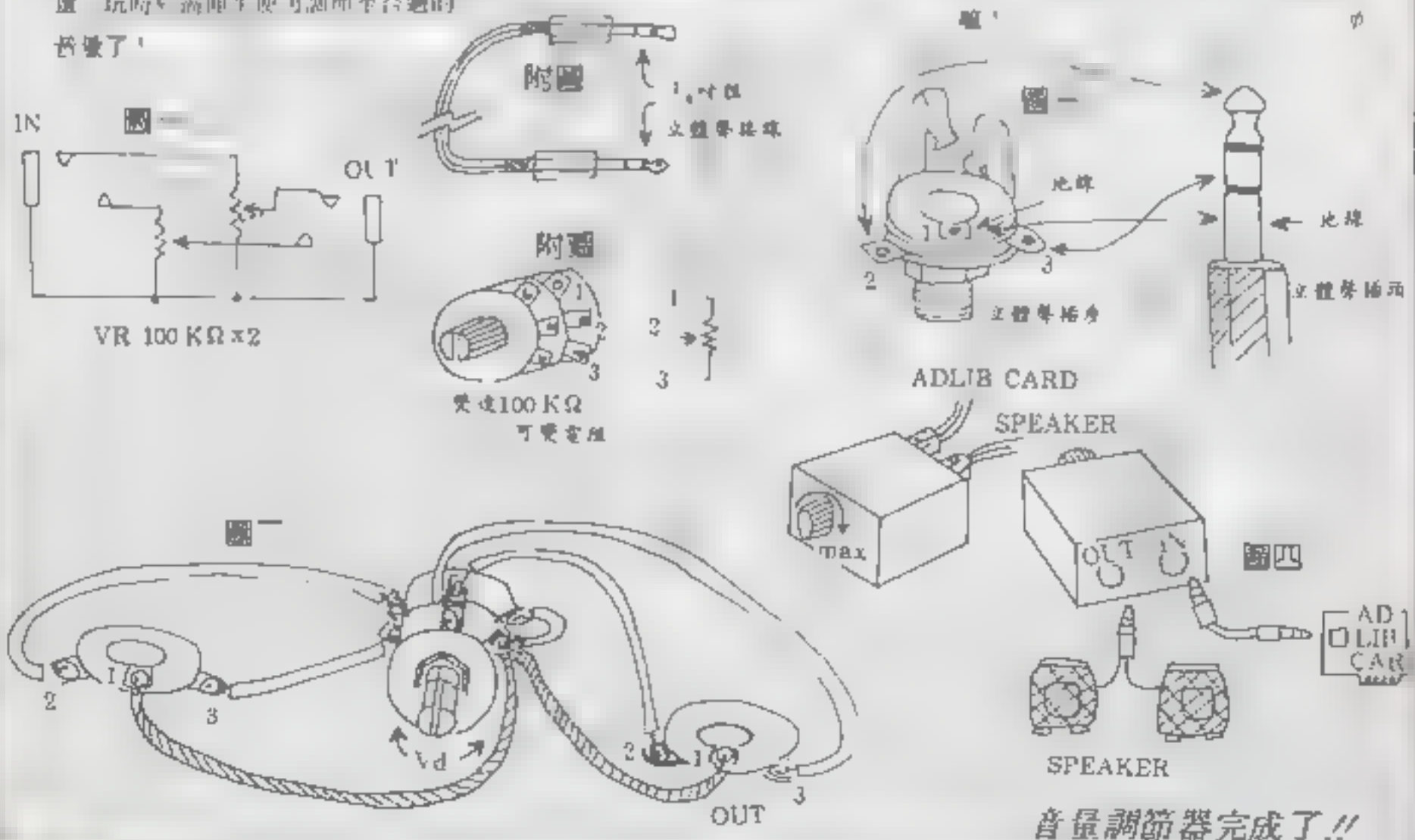
相信有很多發燒友因為忍受不了PC喇叭的唧唧喳喳聲而安裝了一張魔音音效卡，也被它的魔音所吸引。可能有發燒友將魔音卡接上高級音響來欣賞，這樣的話，控制音量可謂易如反掌。但是如果不使用外加的音響系統，要調節音量，可謂不易了，因為要用一枝起子插進電腦內去調整魔音卡上的音量控制器，真是一件麻煩的事。因此，本人在此介紹一個小製作，只需略懂電子知識即可，而且焊接簡單。有了這個設備，要調節音量，玩時只需伸手便可調節至合適的音量了！

圖一為線路圖（看不懂也沒），本製作零件包括：一個雙連100 K Ω 可變電阻，兩個1吋口徑的立體聲插座（見附圖），一條帶有兩個1吋立體聲插頭的電線（見附圖），此電線及一個小盒子（尺寸大小要能裝下所有零件）。

接線方面，請參閱圖二，有一點要注意，就是所謂地線（請看圖二，立體聲插頭及中的地線可從圖中看出，其餘兩個接點可隨意焊接。至於焊接方面，可能需要些技術，不懂此道的讀者可請教前輩。

焊接好後，請小心檢查清楚有沒有接錯，沒錯的話便可將它安置在一個鑽好洞的盒子，安置好後便可接回圖四連接魔音音效卡及一對喇叭（注意IN和OUT，不可調錯）。現在便可啟動一些支援魔音卡的遊戲或用在JUKE BOX中的TEST來測試，如果正確的話，音量會由無聲到一個最大音量（由魔音卡內部之音量控制器限制，請調節它至一個較大的音量，如果音量不變化或無聲，可能是線路有問題，請從新檢查有沒有散焊（即焊接不良）、鬆線或接錯線。

即理這個製作成功率應是百分之百的，各位可造一個試試，所費無幾，



請看軟體世界的產品目錄

貴族版目錄 (前有*表支援聲音卡)

編號	產品名稱	售價	備註
1	軟體世界	150	
2	軟體世界	150	
3	軟體世界	150	
4	軟體世界	150	
5	軟體世界	150	
6	軟體世界	150	
7	軟體世界	150	
8	軟體世界	150	
9	軟體世界	150	
10	軟體世界	150	
11	軟體世界	150	
12	軟體世界	150	
13	軟體世界	150	
14	軟體世界	150	
15	軟體世界	150	
16	軟體世界	150	
17	軟體世界	150	
18	軟體世界	150	
19	軟體世界	150	
20	軟體世界	150	
21	軟體世界	150	
22	軟體世界	150	
23	軟體世界	150	
24	軟體世界	150	
25	軟體世界	150	
26	軟體世界	150	
27	軟體世界	150	
28	軟體世界	150	
29	軟體世界	150	
30	軟體世界	150	
31	軟體世界	150	
32	軟體世界	150	
33	軟體世界	150	
34	軟體世界	150	
35	軟體世界	150	
36	軟體世界	150	
37	軟體世界	150	
38	軟體世界	150	
39	軟體世界	150	
40	軟體世界	150	
41	軟體世界	150	
42	軟體世界	150	
43	軟體世界	150	
44	軟體世界	150	
45	軟體世界	150	
46	軟體世界	150	
47	軟體世界	150	
48	軟體世界	150	
49	軟體世界	150	
50	軟體世界	150	
51	軟體世界	150	
52	軟體世界	150	
53	軟體世界	150	
54	軟體世界	150	
55	軟體世界	150	
56	軟體世界	150	
57	軟體世界	150	
58	軟體世界	150	
59	軟體世界	150	
60	軟體世界	150	
61	軟體世界	150	
62	軟體世界	150	
63	軟體世界	150	
64	軟體世界	150	
65	軟體世界	150	
66	軟體世界	150	
67	軟體世界	150	
68	軟體世界	150	
69	軟體世界	150	
70	軟體世界	150	
71	軟體世界	150	
72	軟體世界	150	
73	軟體世界	150	
74	軟體世界	150	
75	軟體世界	150	
76	軟體世界	150	
77	軟體世界	150	
78	軟體世界	150	
79	軟體世界	150	
80	軟體世界	150	
81	軟體世界	150	
82	軟體世界	150	
83	軟體世界	150	
84	軟體世界	150	
85	軟體世界	150	
86	軟體世界	150	
87	軟體世界	150	
88	軟體世界	150	
89	軟體世界	150	
90	軟體世界	150	
91	軟體世界	150	
92	軟體世界	150	
93	軟體世界	150	
94	軟體世界	150	
95	軟體世界	150	
96	軟體世界	150	
97	軟體世界	150	
98	軟體世界	150	
99	軟體世界	150	
100	軟體世界	150	

排名	片名	类型	导演	主演	发行公司
1	《功夫熊猫》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
2	《功夫熊猫2》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
3	《功夫熊猫3》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
4	《功夫熊猫4》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
5	《功夫熊猫5》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
6	《功夫熊猫6》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
7	《功夫熊猫7》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
8	《功夫熊猫8》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
9	《功夫熊猫9》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
10	《功夫熊猫10》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙

排名	片名	类型	导演	主演	发行公司
11	《功夫熊猫11》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
12	《功夫熊猫12》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
13	《功夫熊猫13》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
14	《功夫熊猫14》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
15	《功夫熊猫15》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙

珍藏版目录

排名	片名	类型	导演	主演	发行公司
16	《功夫熊猫16》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
17	《功夫熊猫17》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
18	《功夫熊猫18》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
19	《功夫熊猫19》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
20	《功夫熊猫20》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙

TOP 30

暢銷排行榜

排名	片名	类型	导演	主演	发行公司
21	《功夫熊猫21》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
22	《功夫熊猫22》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
23	《功夫熊猫23》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
24	《功夫熊猫24》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
25	《功夫熊猫25》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
26	《功夫熊猫26》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
27	《功夫熊猫27》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
28	《功夫熊猫28》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
29	《功夫熊猫29》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
30	《功夫熊猫30》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙



排名	片名	类型	导演	主演	发行公司
31	《功夫熊猫31》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
32	《功夫熊猫32》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
33	《功夫熊猫33》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
34	《功夫熊猫34》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
35	《功夫熊猫35》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙

排名	片名	类型	导演	主演	发行公司
36	《功夫熊猫36》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
37	《功夫熊猫37》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
38	《功夫熊猫38》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
39	《功夫熊猫39》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
40	《功夫熊猫40》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙

排名	片名	类型	导演	主演	发行公司
41	《功夫熊猫41》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
42	《功夫熊猫42》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
43	《功夫熊猫43》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
44	《功夫熊猫44》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙
45	《功夫熊猫45》	动画	马克·奥斯本	杰克·布莱克	派拉蒙



讀者意見調查表

一、讀者個人資料

1. 姓名：_____ 2. 性別：☐男 ☐女
 3. 電話：_____ 4. 年齡：_____
 5. 住址：_____
 6. 職業：_____ 7. 教育程度：_____
 8. 每個月的零用錢或收入：_____
 9. 平均每個月花在電腦遊戲上的費用：_____
 10. 喜歡玩那些類型遊戲？
☐動作 ☐戰鬥 ☐立體文字冒險 ☐冒險
☐戰略 ☐模擬 ☐動作角色扮演 ☐角色扮演
☐運動 ☐益智 ☐其他：_____

二、文字編輯意見

1. 您對這一期各單元的喜歡程度：

單元名稱	很 沒 不 不 喜 喜 喜 喜 歡 歡 見 歡 歡					為什麼？
	喜	喜	喜	喜	喜	
NEW FILES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
GAME在燒	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
國外報導	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
遊戲攻略	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
百戰天龍	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
PC 地帶	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
電玩短路	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
怪物寶典	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
冒險補習班	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
華山論 GAME	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
七嘴八舌	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
英雄交響曲	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
銷售排行榜	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
產品目錄	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

2. 您喜歡這一期那幾篇文章？為什麼？

3. 您不喜歡這一期那幾篇文章？為什麼？

4. 您期待軟體世界雜誌推出那些單元？

- ☐基礎程式設計講座 ☐電腦遊戲寫作教室
☐其他：_____

5. 您期待雜誌刊出那些遊戲的攻略？

三、美術編輯意見

1. 您對這一期彩色頁的喜歡程度：

	很 沒 不 不 喜 喜 喜 喜 歡 歡 見 歡 歡					為什麼？
	喜	喜	喜	喜	喜	
封面	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
封面裡	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 1 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 2 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 3 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 4 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 5 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 6 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 7 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 8 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 9 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 10 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 11 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 12 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 13 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 14 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____



第15頁 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ _____
 第16頁 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ _____
 封底邊 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ _____
 封底 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ _____

2. 你喜歡這一期那幾頁黑白頁的美術編排？為什麼？

 3. 你不喜歡這一期那幾頁黑白頁的美術編排？為什麼？

四、電腦配備

1. 目前擁有的電腦配備：（複選）
☐ 彩色螢幕（可支援：☐ CGA ☐ EGA ☐ VGA）
☐ 單色螢幕 軟碟規格：☐ 360K ☐ 1.2M
☐ 搖桿 ☐ 滑鼠 ☐ 硬碟 ☐ Scanner
☐ Modem ☐ 印表機 ☐ 魔奇音效卡
☐ 其他：_____

五、專欄調查

1. 您在 PC 上學過下列那些電腦語言？
☐ BASIC ☐ Pascal ☐ C ☐ Assembly
 2. 您學過那些電腦課程？
☐ 微電腦概論 ☐ 基礎程式設計 ☐ 應用程式設計
☐ 資料結構 ☐ 其他：_____
 3. 雜誌若推出電腦遊戲寫作教室，以某個簡易的遊戲實際發展過程來教你寫電腦遊戲，及澄清觀念、解答疑難，您希望採用何種電腦語言？
☐ BASIC ☐ Pascal ☐ C ☐ Assembly
 4. 雜誌若推出基礎程式設計講座，您希望採用何種電腦語言？
☐ BASIC ☐ Pascal ☐ C ☐ Assembly

六、攻略本調查

1. 若將半年以前雜誌上的攻略或修改簡集成冊，您是否需要？
☐ 需要 ☐ 不需要
 2. 您希望第一冊攻略本收錄那些遊戲？（限選五個）
☐ 幻想空間 I ☐ 幻想空間 II ☐ 宇宙傳奇 III
☐ 聖戰奇兵·冒險版 ☐ 魔法門 II ☐ 三國志
☐ F-19隱形戰鬥機 ☐ GP 大賽車
☐ 高速賽車 ☐ 空中飛艇 ☐ 機器戰警 ☐ 屠龍記
☐ 雙截龍 ☐ 快打旋風 ☐ 龍之忍者 ☐ 打磚塊

七、新遊戲票選（限貴族版150號·珍藏版20號以後）

貴珍	編號	貴珍	編號
第1名：	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____	第6名：	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____
第2名：	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____	第7名：	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____
第3名：	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____	第8名：	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____
第4名：	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____	第9名：	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____
第5名：	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____	第10名：	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____

八、我有話要說……

請詳細填妥，在79年8月25日前寄回：高雄市郵政28之34號信箱參加抽獎

- 頭獎1名：軟體世界珍藏版遊戲一套（3片裝）
 貳獎2名：軟體世界貴族版遊戲一套（2片裝）
 參獎3名：軟體世界貴族版遊戲一套（1片裝）
 安慰獎30名：精美備忘夾二個

第15期問卷調查表得獎名單

頭獎：馮炳超（高雄）	貳獎：劉文宗（台中）	參獎：陳志賢（基隆）	安慰獎：莊曜庚（台北）
王彥中（高雄）	吳宗晃（雲林）	曾秋雄（彰化）	林富國（基隆）
陳嘉汶（台北）	林彥旭（台中）	呂佳欣（台北）	符仕顯（台中）
陳正龍（彰化）	陳怡文（台南）	方建中（台南）	葉如森（台北）
鄭忠民（台北）	蔡宗哲（台南）	林立棕（桃園）	黃登科（台南）
吳拓豪（嘉義）	彭志勇（新竹）	黃益章（高雄）	曾裕森（台北）
張元郁（台北）	蔡獻忠（台中）	廖元鴻（台北）	林哲安（彰化）
楊·洗（台北）	蕭名君（台南）	高玉森（台北）	李建弘（台中）
楊健男（台中）	許嘉霖（嘉義）	吳伯欽（台北）	

DragonLance



AD&D首部戰略遊戲
刻畫良善與邪惡勢力的
消長。

以長槍系列故事劇情
為架構，曾出過光芒之池、
長槍英雄、飛龍騎士、
克萊恩英豪等著名RPG
遊戲，

喜歡AD&D系列的玩家，
敬請密切期待出片日期。

長槍之役



即將毀滅的行星蘊藏豐富的資源，
你的任務不是拯救行星，而是
搶奪行星上的可貴資源……

行星末日戰紀——考驗玩家的
戰略功力與外交手腕

風靡歐洲大陸的六角紙上戰棋
即將襲捲台灣本島

軟體世界搶先預告，玩家拭目
以待！

行星末日戰紀

INFOGAMES



暑期 B³B 計劃

電玩一月遊



版權所有
翻印必究

軟體世界研究開發中心

SOFT-WORLD RESEARCH CENTRE



亞太地區總部
中華民國高雄市郵政28之34號
P.O.Box 28-34, Kaohsiung,
Taiwan, R.O.C.